週刊 ナムコ、DCに参入!!/DC本体価格、同時発売タイトル発表!

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

1998/vol.31
10/30
特別定価420円

特別企画20P!
フレンズ ~青春の輝き~
水谷とおる描き下ろしピンナップ!
最新画面満載!
小説フレンズ

ゲームアーツついにDCタイトル発表
グランディアII

鄭問之三國誌

イマジニアDC参入第1弾!
インカミング 人類最終決戦

ソニックアドベンチャー
神機世界エヴォリューション
ブルースティンガー

ドリームキャスト新情報続々発表!
怒涛の14P
バーチャファイター3tb
タイトーDC参入
サイキックフォース2012

総力最速特集
1998 10/6~11
ドリームキャスト1週間
DC本体価格、同発タイトル、ネットワーク戦略発表!
ナムコDCに参入!
東京ゲームショウ'98 秋 最速レポート!!

鈴木裕インタビュー続報!
Project Berkley

セガサターンソフト 徹底攻略 COMPLETE GUIDE!
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書
機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

セガサターン最新ソフト満載!
MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
NOëL3
バーチャコールS

CAPCOM®

MARVEL COMICS™

MARVEL SUPER HEROES™ VS. STREET FIGHTER®

強敵に出会って、また強くなる。
マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター
10・22 ON SALE

CAPCOM 4M POWER 拡張ラムカートリッジ4MB対応ソフト 第4弾

セガサターン用ソフト / 対戦格闘
標準価格7,800円(税別・拡張ラムカートリッジ4MB同梱)
5,800円(税別・ソフト単品)
※このゲームをプレイするには、拡張ラムカートリッジ4MBが必要です。

株式会社カプコン® 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

★カプコンソフト情報 ★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください ★ CAPCOM FAX FAX 06-947-4540 ★カプコン・ホームページ★http://www.capcom.co.jp/ ★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中! ★CFC事務局 TEL(06)948-0555

行こう、あらたな強敵が待っている。

SEGASATURN

Contents

セガサターンマガジン
1998年10月30日号 vol.31
1998 SOFTBANK CORP.

Dreamcast Magazine

SEGASATURN PRESS!!

遊び逃すなセガサターン！ アツイ攻略も見逃すな!!

「フレンズ ～青春の輝き～」
イラスト原画：水谷とおる
CG制作：有限会社スタック

カバーデザイン：竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK ランドマーク

TOPICS!

携帯ゲーム機市場がさらに白熱する！ バンダイ、「WonderSwan」を'99年3月に発売

今、携帯ゲーム機市場が変化しようとしている。バンダイは、'99年3月に新携帯ゲーム機「WonderSwan」(4,800円/ソフト価格3,000～4,000円)を発売する。㈱コトとの開発協力で生まれたというこの「WonderSwan」は、10月8日に行われた発表会の壇上に立った茂木社長も「スモールイズベストを追求した製品」と自負するほど、低価格、小型で軽量、そして高画質を実現した優れものだ。現時点で、「スーパーロボット大戦」(バンプレスト)、「SDガンダム」(バンダイ)、「ポケットファイター」(カプコン)、「電車でGO!」(タイトー)、「鉄拳」(ナムコ)、「チョコボの不思議なダンジョン」(スクウェア)ほか50タイトル、約30社が参入しているという。15～19歳をターゲットに、新機能満載の同機の登場で、携帯ゲーム機の概念を大きく変える狙いだ。

WonderSwanは「どこでも「楽しく」「簡単に」

74.3×121×24.3mmで約110gの本体に、16ビットのCPUを搭載。224×144ドット、2.49インチの液晶画面でムービーまで鮮やかに表示可能。単三電池1本で1日以上使える省電力と類まれな性能は魅力。

発表会ではティーンネージャーを大いに意識した華やかなパフォーマンスを見せた。

任天堂は「ゲームボーイカラー」を

10月21日には「ゲームボーイ」が「ゲームボーイカラー」として生まれ変わる。本体価格は8,900円。本体は78×27.4×133.5mm、約138g。160×144ドットのカラー液晶表示で、鮮やかで滑らかに動く画像でより快適にゲームが楽しめる。

カラーバリエーションは6色。写真は「ワリオランド2」より。

DCと連動するネオジオポケットも

さらに、「ネオジオポケット」のDC連動第1弾ソフトは「KOF」に決定。ネオポケで育てたキャラがDC上でオリジナル3Dキャラとして活躍するのだ。詳しくはP98で。

NEWS

「NOëL3」予約キャンペーン実施中 キャンペーンの締め切りは10月31日！

パイオニアLDCはサターン版「NOëL3」の予約キャンペーンを10月31日まで実施中。期間内に同ソフトを予約するとCDプレイヤーで音声メッセージを、Windows95/98対応のパソコンでは絵も楽しめる「NOëL3ハッキングCD-ROM」がもらえる。応募方法は予約の際に渡されるチラシの裏のハガキ部分に必要事項を明記し、返送する。

和倉古都海などの新キャラクターによる音声ナビゲートなど、音声で「NoëL」を満喫！

Windows95/98対応のパソコンを使えば、キャラクターのさまざまな情報が入手できる。

目印はこの絵のチラシ！

10月20日からドリームキャストの予約キャンペーンを全国で開始！■10月20日から全国約5,000店舗のパートナーショップ各店およびコンビニ20,000店舗でドリームキャストの予約キャンペーンが開始される。このキャンペーン期間中に予約をすると、湯川専務の携帯ストラップがもらえる。このキャンペーンの詳細はP87で紹介している。なお、パートナーショップ各店舗名は次号で掲載する予定だ。

GOODS ツインオペレーター発売3周年記念スペシャルパックが10月15日に登場

サターンでビデオCD&フォトCDが楽しめるツインオペレーターを発売する日本ビクターは、その発売3周年を記念し、「ツインオペレータースペシャルパック RG-VC3S」を10月15日に発売した。「RG-VC3S」は既存の「RG-VC3」(18,000円)を特別仕様にし、価格を11,000円と大幅に引き下げたもの。これで約3000タイトルのバラエティに富んだビデオCDなどが手ごろに楽しめるわけだ。

「イース」テレカもゲットできる!

12月31日までに購入した人の中から抽選で100名にサターン版「ファルコムクラシックス」に収録された「イース」のキャラ・フィーナとレアなテレホンカードが当たる。希望者はパッケージに入っている応募券で急いで応募しよう。

NEWS 松本零士「ハーロック・サーガ ニーベルングの指輪～ラインの黄金～」がOVAに

「銀河鉄道999」などでおなじみの松本零士氏がワーグナーの「ニーベルングの指輪」に着想を得、コミックス化した作品がOVAで発売される。今回は原作の第1部に該当する「ラインの黄金」を全6巻(各巻5,000円)でリリース。ハーロックやクイーンエメラルダスはもちろんメーテルなど、おなじみのキャラが勢揃いする。

第1巻は'99年1月25日発売。全編モスクワでレコーディングされたサウンドはクラシックファンも納得の1枚。またエンヤを思わせる透明なサウンドが心地よい、小田木望の歌う主題歌も壮大な物語を感じさせる。

松本キャラ総登場の本作。最終巻にはなんと、ヤマトも登場予定とか。

NEWS 東京ジョイポリスが生放送のスタジオに フジテレビ「DAIBAッテキ!!」放送開始

10月5日からスタートしたフジテレビ「DAIBAッテキ!!」(毎週月～金、16:25～16:55)で、お台場・東京ジョイポリスのV-ステージおよびエントランスなどを使っての生中継を連日行っている。この番組はアメリカ大陸をヒッチハイクで縦断したドロンズが番組キャラクターを務めるバラエティ。プリクラやテレゴングなど、曜日ごとに特色を持たせて、今後、半年間放送していく予定だ。

番組では、リポーターがアトラクションの臨場感を伝えたり、オリジナルプリクラを作ったりとジョイポリスの楽しさを伝えてくれる。

NEWS '99年旭化成水着キャンペーン 16歳の片瀬さんがキャンペーンガール

旭化成は早くも来年の新作水着とキャンペーンガールを発表した。2000人近い応募者の中から、テーマ"ナピュア'99"に基づき、栄えある24代目のキャンペーンガールに選ばれたのは片瀬那奈さん。ゲーム業界にも負けず劣らずのハイテクを駆使した最新水着を披露してくれた。

片瀬さんは16歳の現役高校生。彼女のこれからの活躍が期待できそうだ。

PRESENT 恒例のドコモオリジナル広末カレンダー'99年版

NTTドコモの「ポケベル」キャラクターとして大ブレイクした広末涼子。新たに同社の携帯電話のキャラクターとしても活躍することになった彼女のドコモオリジナルカレンダーの'99年版がついに完成。本作のフォトグラファーは丸谷嘉長氏。3作目を迎える今回のテーマは「feeling」。来春で高校を卒業する彼女の感情が豊かに表現された、この「1999年ドコモオリジナル広末涼子カレンダー」❶を3名に。希望者は欄外を見て、編集部まで。

終わりなき旅
Mr.Children
TOY'S FACTORY/1,020円

10・21発売

ついにMr.Childrenが復活! フジテレビ系ドラマ「殴る女」の主題歌となるこの曲は、復活にふさわしい明るい内容。聴いたら元気倍増だ!

Venus Accident
pool bit boys
avex tune/1,020円

10・21発売

ASAYANから飛び出したヴォーカル、伊藤欣司とギターDANによるユニット。浅倉大介プロデュースで、爽やかなダンスビートを聴かせてくれる。

Tell Me Why?
飯島直子
TOY'S FACTORY/1,020円

10・21発売

ドラマ「今夜、宇宙の片隅で」で女優としても新境地を開いた彼女が2年ぶりにNEWシングルをリリース! しっとりとした大人の雰囲気を味わえる。

Around The World
DA PUMP
avex tune/1,020円

10・21発売

順調にヒットを飛ばしてきた彼らの6thシングル。ダンスパフォーマンスもさることながら歌唱力もパワーアップし、もう目が離せない!?

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.31 LANDMARK(商品名+プレゼント番号)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは10月29日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。プレゼント番号は商品の後に記した数字です。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 10

ソフト売上げ

詳細データ満載!最新サターンソフトの売れ筋は?

ドリームキャストの値段も発表されて、みんなもそろそろお金を貯めないと……なんて思ったんじゃないかな? 今週1,2位のソフトはいいデキみたいだから、やり逃しはソンだぞ。

1位 前回1位 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

セガ/'98年9月23日発売/6,800円(2枚組)/ADV(音楽CDつき)

推定週間販売本数 1万2377本

推定累計本数 5万8191本

先週に引き続き本作が1位を獲得。派手さはないが堅実な売上げを見せているぞ。期待の記事は、P172から「シナリオ3」「シナリオ4」を一挙攻略!

2位 前回2位 シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮

セガ/'98年9月23日発売/4,800円/S・RPG

推定週間販売本数 7336本

推定累計本数 4万0877本

3部作をすべて買った人はもうプレミアムディスクに応募したかな? 締め切りは11月30日だぞ。攻略はいよいよ第5章へ突入! 今すぐP178へ。

3位 NEW SOFT 電車でGO! EX

タカラ/'98年10月1日発売/5,800円/SLG(専用コントローラー対応)

推定週間販売本数 5588本

推定累計本数 5588本

「電車でGO! EX」がついに発売に。もちろん専用マスコントローラーもソフトと同日に発売されているぞ。売上げはちょっとさびしいかなあ……。

4位 NEW SOFT 初恋物語

徳間書店/インターメディア・カンパニー/'98年10月1日発売/5,800円/育成SLG(18歳以上推奨)

週間本数 3866本 推定累計本数 3866本

5位 NEW SOFT 桜通信~ReMaking Memories~

メディアギャロップ/'98年10月1日発売/6,800円/ADV(18歳以上推奨)

週間本数 2284本 推定累計本数 2284本

6位 前回5位 スレイヤーズ ろいやる2

角川書店・ESP/'98年9月3日発売/6,800円/RPG

週間本数 2080本 推定累計本数 6万5067本

7位 NEW SOFT ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション

SNK/'98年10月1日発売/6,800円(3枚組)/格闘ACT(RAM必須)

週間本数 2029本 推定累計本数 2029本

8位 前回3位 カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~

カプコン/'98年9月23日発売/5,800円/ACT

週間本数 1888本 推定累計本数 8191本

9位 前回9位 シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子

セガ/'98年4月29日発売/4,800円/S・RPG

週間本数 1759本 推定累計本数 6万9462本

10位 前回7位 シミュレーションRPGツクール

アスキー/'98年9月17日発売/5,800円/ツール

週間本数 1722本 推定累計本数 1万1903本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は9月29日~10月2日。

★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

発売予定タイトルカレンダー

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月 22日	ROX―ロックス―	5,800円	アルトロン	PUZ	
22日	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER(通常版)	5,800円	カプコン	対戦格闘	4メガRAM必須
22日	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER(4メガRAM同梱版)	7,800円	カプコン	対戦格闘	4メガRAM必須
22日	ストライカーズ1945II	5,800円	彩京	SHT	
22日	CULDCEPT(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ/大宮ソフト	TAB	マルチ
22日	マジカルドロップIII~とれたて増刊号!~(セガサターンコレクション)	2,800円	データイースト	PUZ	
22日	スティープ・スロープ・スライダーズ(セガサターンコレクション)	2,800円	ビクター/パックインソフト	SPT	
22日	ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~(セガサターンコレクション)	2,800円	ヒューマン	SLG	
22日	ミズバク大冒険	3,800円	ピング	ACT	
29日	本格花札	5,800円	アルトロン	TAB	
29日	バーチャコールS(通常版)	6,300円	キッド	恋愛SLG	マウス、マルコン、18推
29日	バーチャコールS(初回限定版)	6,800円	キッド	恋愛SLG	②、マウス、マルコン、18推
29日	せがた三四郎 真剣遊戯	4,800円	セガ	ETC	
29日	ファルコムクラシックスII(通常版)	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	ETC	
29日	ファルコムクラシックスII(限定プレミア版)	6,500円	日本ビクター/日本ファルコム	ETC	音楽CDつき
11月 5日	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	6,800円	ガイナックス	ADV+麻雀	
5日	リアル麻雀アドベンチャー「海へ~Summer Waltz~」	6,800円	セタ	ADV	
12日	カプコン ジェネレーション~第4集 孤高の英雄~	5,800円	カプコン	ACT	
12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3(通常版)	5,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応
11月 12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3(ボーナスパック)	6,800円	TEN研究所	ETC	②、SANKYO FF対応
19日	She'sn(シーズン)	6,800円	キッド	恋愛ADV	18推
19日	全日本プロレス FEATURING VIRTUA(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	格闘ACT	
19日	Find Love 2~Rhapsody~	6,800円	ダイキ	恋愛SLG	18推
19日	サイドポケット3(セガサターンコレクション)	2,800円	データイースト	TAB	
19日	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
26日	グランディア(メモリアルパッケージ)	4,200円	ゲームアーツ/ESP	RPG	②
26日	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版~発売5周年㊙パッケージ~	5,800円	ジャレコ	麻雀&ADV	③、18推
26日	ウィザードリィ リルガミンサーガ	5,800円	ローカス/ソリトンソフトウェア	RPG	
26日	e'tude prologue ~揺れ動く心のかたち~	5,800円	TAKUYO	ADV	
12月 3日	ウイニングポスト3 プログラム'98	6,800円	コーエー	SLG	
3日	ファーランドサーガ 時の道標(通常版)	6,800円	テイジイエル	S・RPG	マウス
3日	ファーランドサーガ 時の道標(初回限定版)	7,800円	テイジイエル	S・RPG	マウス
3日	バーチャル麻雀II「マイ・フェアー・レディ」	8,800円	マイクロネット	麻雀	②、18推
10日	★シルエットミラージュ(セガサターンコレクション)	2,800円	トレジャー	ACT	
10日	★仙窟活龍大戦カオスシード(セガサターンコレクション)	2,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	
10日	悠久幻想曲ensemble vol.1	3,800円	メディアワークス	ETC	
17日	よしもと麻雀倶楽部	5,800円	彩京	麻雀	
未定	ダービースタリオン	6,800円	アスキー	SLG	
未定	カプコン ジェネレーション~第5集 格闘家たち~	5,800円	カプコン	格闘ACT	
未定	プロ指南麻雀「兵」	5,800円	カルチャーブレーン	麻雀	
未定	瑠璃色の雪	6,800円	キッド	恋愛ADV	18推
未定	Girl Doll Toy	6,800円	ザウス	ADV	18推
未定	続 初恋物語 ~修学旅行~	7,800円	徳間書店/インターメディア・カンパニー	育成SLG	④
未定	NOëL3	6,800円	パイオニアLDC	ADV	③

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 20

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

約1年間、みんなの心に焼き付いたせがた三四郎。10月18日には東京ジョイポリスで最後の勇姿が見られる。29日発売のソフトも要チェックだ。サターンもいよいよラストスパート!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

1位 前回1位 サクラ大戦　帝撃グラフ

レッドカンパニー/12月発売予定/4,800円(2枚組)/ETC

276 POINTS

開発進行度 ?%

早めに予約しておく?

もう予約は済ませたかな? 本作には予約特典があるとのことなので、今から予約しておいても損はないぞ。詳細は来週号まで待っていてね。

3位 前回4位 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER

カプコン/10月22日発売/5,800円(通常版)、7,800円(4メガRAM同梱版)/対戦格闘(4メガRAM必須)

237 POINTS

開発進行度 100%

闘いの準備は万端?

いよいよ発売が次週に迫る!! そこで今週は、P154からひと足お先に隠しキャラ、オプションの出現条件を紹介。これで今のうちに予習しておこう。

13位 前回13位 NOëL3

パイオニアLDC/12月発売予定/6,800円(3枚組)/ADV

152 POINTS

開発進行度 100%

システムを詳細解説

発売も具体的になってきて、ますます期待が高まるね。今週はP156から、新キャラクター2人の紹介に加え、システム部分を詳しく解説しているぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	サクラ大戦 帝撃グラフ	レッドカンパニー/12月予定	276
2	2	バーチャコールS	キッド/10月29日	239
3	4	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン/10月22日	237
4	6	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ガイナックス/11月5日	235
5	5	ワーズ・ワース	エルフ/今秋予定	221
6	3	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル/今冬予定	206
7	11	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ワープ/発売日未定	170
8	8	She'sn(シーズン)	キッド/11月19日	166
9	7	せがた三四郎 真剣遊戯	セガ/10月29日	165
9	10	瑠璃色の雪	キッド/12月予定	165
11	9	ダービースタリオン	アスキー/12月予定	154
12	12	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年㊙パッケージ～	ジャレコ/11月26日	153
13	13	NOëL3	パイオニアLDC/12月予定	152
14	14	ファルコムクラシックスII	日本ビクター・日本ファルコム/10月29日	144
15	17	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	セガ/発売日未定	139
16	15	ルームメイトW～ふたり～	データム・ポリスター/今秋予定	127
17	19	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン/発売日未定	124
18	22	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ローカス・ソリトンソフトウェア/11月26日	122
19	21	ストライカーズ1945II	彩京/10月22日	102
20	20	Find Love 2～Rhapsody～	ダイキ/11月19日	100

※データのポイントは10月16日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	未定	サクラ大戦　帝撃グラフ	4,800円	レッドカンパニー	ETC	②
今秋	未定	ルームメイトW～ふたり～	6,800円	データム・ポリスター	ETC	②
	未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
	未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
今冬	未定	フレンズ～青春の輝き～	7,200円	NECインターチャネル	恋愛ADV	1・4メガRAM対応
	未定	七つの秘館　戦慄の微笑	7,800円	コーエー	ADV	
	未定	6インチまいだーりん	未定	キッド	ADV	
98年内	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
99年2月	18日	悠久幻想曲ensemble vol.2	3,800円	メディアワークス	ETC	
99年春	未定	DEVICEREIGN(デバイスレイン)	5,800円	メディアワークス	ADV+SLG	
	未定	ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩	未定	コナミ	ADV	
発売日未定	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、※1
	未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	リアルサウンド2　～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
	未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	無人島物語外伝　高持教授の大冒険(仮称)	未定	KSS	SLG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ピング	SLG	
	未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	未定	ピング	SLG	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※1「タワー オブ ドゥーム™」は4メガRAM対応、「シャドー オーバー ミスタラ™」は4メガRAM必須

カレンダーの見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機器】
ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
銃…バーチャガン
(1メガ)RAM…拡張RAMカートリッジ
4メガRAM…拡張RAMカートリッジ4MB
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック

【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

セガサターン SATURN MAGAZINE Vol.114 読者参加型企画 WEEKLY 読者レース

このコーナーの見方 このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する！

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週はまさかの首位交代劇！「サクラ2」は一気に3位後退!!

↓オッズ表サターンA 10月16日現在発売済みサターンソフト総本数:1085本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	新	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	SLG+RPG	9.8571
2	新	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	ADV	9.6668
3	1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～〈通常版／初回特典版〉	ADV+SLG	9.6493
4	2	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5688
5	3	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S•RPG	9.5537
6	4	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.551
7	5	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版／初回限定版〉	SLG	9.5276
8	6	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック／サタコレ版〉	SHT	9.4992
9	7	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.4884
10	8	グランディア	RPG	9.4803
11	9	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4758
12	11	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.4683
13	10	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.4538
14	13	ラングリッサーV THE END OF LEGEND	S•RPG	9.444
15	12	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ADV	9.4418
16	15	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4156
17	14	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.4099
18	16	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4087
19	19	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.3944
20	17	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.3869
21	18	街	NOV	9.3829
22	21	サクラ大戦〈ソフト単品／特別限定版／サタコレ版〉	ADV+SLG	9.3758
23	20	プリンセスクラウン	A•RPG	9.3711
24	22	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレあり）	SLG	9.3638
25	23	シルエット ミラージュ	ACT	9.3491
26	31	リンダキューブ 完全版	RPG	9.3382
27	25	恋のサマーファンタジーIn宮崎シーガイア	SLG	9.3333
28	26	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3324
29	27	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3256
30	28	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3256
31	29	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3216
32	30	Pia♥キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.3186
33	24	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.3175
34	32	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.3018
35	33	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.2991
36	34	ポリスノーツ	ADV	9.2958
37	35	ガングリフォンII〈通常版／ケーブル同梱版〉	SHT	9.278
38	37	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.2738
39	36	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2622
40	38	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2564
41	39	だいな あいらん	ADV	9.2415
42	40	バーチャファイター2（サタコレあり）	ACT	9.234
43	41	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2251
44	42	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2182
45	43	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.2134
46	44	NiGHTS（ナイツ）（サタコレあり）	ACT	9.2065
47	45	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（サタコレあり）	SPT	9.189
48	47	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1701
49	49	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1637
50	52	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	SHT	9.1385
51	51	レイディアント シルバーガン	SHT	9.1366
52	48	ステラアサルトSS	SHT	9.1208
53	55	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サタコレあり）	SHT	9.1173
54	57	レイヤーセクション（サタコレあり）	SHT	9.11
55	56	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.1098
56	54	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.1
57	59	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.0952
58	58	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.0909
59	60	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.0903
60	62	セガラリー・チャンピオンシップ（サタコレあり）	RAC	9.0795
61	70	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	9.0789
62	61	バトルガレッガ	SHT	9.0783
63	63	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	9.076
64	65	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0629
65	81	アストラスーパースターズ	ACT	9.0606
66	64	マリカ～真実の世界～	RPG	9.0551
67	66	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0492
68	76	ルナ2 エターナルブルー	RPG	9.0332
69	68	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG	9.033
70	71	花組対戦コラムス	PUZ	9.0276
71	73	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	9.0222
72	74	バロック	RPG	9.0222
73	46	メルティランサー Re-inforce〈通常版／初回限定版〉	SLG	9.0196
74	67	悠久幻想曲	RPG	9.0191
75	69	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	9.0174
76	72	スーパーリアル麻雀P7（18歳以上推奨）	TAB	9.015
77	75	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	9.0128
78	88	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	ADV	9.0121
79	77	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0
80	78	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	9.0
81	79	組み立てバトル くっつけっと	SLG	9.0
82	80	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	9.0
83	83	慟哭 そして… ファイナルエディション（18歳以上推奨）	ADV	9.0
84	92	SEGA　AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	9.0
85	84	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9989
86	85	BULK SLASH（サタコレあり）	SHT	8.9972
87	87	バーチャファイター	ACT	8.9881
88	89	怒首領蜂（ドドンパチ）（サタコレあり）	SHT	8.9842
89	86	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9834
90	90	エターナルメロディ	SLG	8.9796
91	98	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.9787
92	93	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	8.978
93	95	プリンセスメーカー2（サタコレあり）	SLG	8.9755
94	94	バーニングレンジャー	ACT	8.9719
95	96	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.9687
96	99	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.9653
97	97	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.9652
98	105	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.9534
99	100	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9518
100	101	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.9497
101	102	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9469
102	103	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9391
103	104	バーチャコップ	SHT	8.9373
104	91	BLACK／MATRIX（ブラックマトリクス）	S•RPG	8.9319
105	106	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9299
106	109	ソニックジャム（サタコレあり）	ACT	8.9234
107	107	クーリエ・クライシス	ACT	8.923
108	108	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）（サタコレあり）	A•ADV	8.9229
109	110	大航海時代外伝	S•RPG	8.909
110	111	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.9074
111	113	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9
112	112	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.8951
113	125	アナザー・メモリーズ	ADV	8.8947
114	82	アンジェリーク デュエット〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.8888
115	115	ダライアス外伝	SHT	8.8885
116	118	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8837
117	116	タクティクス オウガ	RPG	8.8825
118	117	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8823
119	119	プラドルDISC特別編 コスプレイヤーズ	ETC	8.875
120	120	FIGHTERS MEGAMiX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8577
121	122	真・女神転生 デビルサマナー（サタコレあり）	RPG	8.8465
122	123	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8413
123	129	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.8409
124	124	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.8365
125	126	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.825
126	128	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8193
127	127	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8185
128	121	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	8.8133
129	131	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.8115
130	136	天地無用！連鎖必要	PUZ	8.7967
131	132	戦国ブレード	SHT	8.7955
132	134	くのいち捕物帖	ADV	8.7894
133	135	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7887
134	133	Winter Heat	SPT	8.7828
135	53	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～（18歳以上推奨）	ADV	8.7826
136	137	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.7826
137	138	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.7826
138	130	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7808
139	157	スレイヤーズろいやる2	RPG	8.775
140	139	だいな あいらん予告編	ETC	8.7741
141	140	Techno Mortor（テクノモーター）	ETC	8.7741
142	114	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.7666
143	141	パンツァードラグーン	SHT	8.7651
144	142	三國志V	SLG	8.7627
145	144	ウイニングポスト3	SLG	8.7608
146	148	お嬢様特急	ADV	8.76
147	145	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7575
148	146	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7555
149	149	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7529
150	143	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.7517
151	154	七ツ風の島物語	A•RPG	8.7486
152	150	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7459
153	151	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7428
154	152	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7425
155	155	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7298
156	156	バイオハザード	ADV	8.7208
157	153	魔導物語	RPG	8.7123
158	158	信長の野望・天翔記	SLG	8.7075
159	159	バーチャコップ2	SHT	8.6987
160	160	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.6915
161	161	サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～〈通常版／超限定版〉	ACT	8.6896
162	162	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6859
163	164	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6721
164	177	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.6666
165	167	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.665
166	174	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.6585
167	168	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6575
168	163	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	8.6562
169	170	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6562
170	169	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.656
171	171	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6536
172	173	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6455
173	176	COTTOn2	SHT	8.6436
174	165	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6386
175	175	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.6379
176	172	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6311
177	206	古伝降霊術 百物語（サタコレあり）	ETC	8.6279
178	188	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.6164
179	179	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6159
180	180	ザ・ハイパーゴルフ～デビルスコース～	SPT	8.6111
181	181	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6106
182	197	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.6086
183	193	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付／サタコレ版〉	RPG	8.6065
184	182	シーバス・フィッシング2（サタコレあり）	SLG	8.606
185	178	ストライカーズ1945	SHT	8.605
186	185	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6044
187	183	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6043
188	184	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.6034
189	186	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.6021
190	50	ワイプアウトXL	RAC	8.6
191	190	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5964
192	189	デイトナUSA	RAC	8.5961
193	191	メタルブラック（サタコレあり）	SHT	8.59
194	192	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5896
195	214	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	SHT	8.5882
196	194	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.585
197	199	大航海時代II	SLG+RPG	8.5849
198	187	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.5836
199	195	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5827
200	196	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5772
201	198	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5764
202	147	GRANDRED	SLG	8.5714
203	200	ドラゴンフォース（サタコレあり）	SLG	8.5712
204	201	世界の車窓から [I] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5671
205	202	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.5645
206	204	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5625
207	205	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
208	212	バップ・ブリーダー	SLG	8.5502
209	207	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.55
210	208	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.5454
211	209	レイヤーセクションII	SHT	8.5454
212	210	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5451
213	211	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.5444
214	224	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	8.5405
215	213	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5401
216	215	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND（サタコレあり）	TAB	8.5353
217	203	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.5294
218	216	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.521
219	217	テラファンタスティカ（サタコレあり）	S•RPG	8.5142
220	166	ソルディバイド	SHT	8.5
221	218	DX人生ゲームII	TAB	8.5
222	219	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5
223	220	維新の嵐	SLG+RPG	8.5
224	221	コマンド&コンカー（サタコレあり）	SLG	8.5
225	222	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	ETC	8.5
226	225	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4929
227	227	BATSUGUN	SHT	8.482
228	228	アンジェリークSpecial	SLG	8.4767
229	226	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4752
230	229	ハイパーデュエル	SHT	8.4731
231	230	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4708
232	231	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4698
233	232	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.4677
234	239	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.4623
235	241	信長の野望 将星録	SLG	8.4615
236	233	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.4595
237	235	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4512
238	237	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.451
239	236	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4507
240	238	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4464
241	240	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
242	242	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4399
243	234	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.4359
244	243	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	ETC	8.4347
245	244	提督の決断III	SLG	8.42
246	245	ストリートファイターZERO	ACT	8.4152
247	246	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4113
248	247	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4083
249	249	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4008
250	248	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.4
251	250	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
252	251	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.3909
253	252	デカスリート（サタコレあり）	SPT	8.384
254	253	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3802
255	254	NIGHTRUTH#03 "二つだけの真実"	ADV	8.3684
256	256	エネミー・ゼロ（サタコレあり）	MOV	8.364
257	275	Find Love2～The Prologue～（18歳以上推奨）	ETC	8.3571
258	258	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.3529
259	259	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.35
260	260	スナッチャー	ADV	8.3495
261	261	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.3389
262	262	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.3333
263	263	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3333
264	283	フォトジェニック〈通常版／初回限定版〉	SLG	8.3333
265	264	グレイテストナイン'96	SPT	8.3311
266	265	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3271
267	266	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3236
268	270	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3219
269	267	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3214
270	268	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181
271	269	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.3175
272	273	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3149
273	257	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.3145
274	271	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.313
275	272	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.3114
276	274	太閤立志伝II	SLG	8.3048
277	276	三國志英傑伝	SLG	8.2954
278	277	Tactics Formula	TAB	8.2916

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

オッズ表サターン上位寸評
土壇場でまさかの首位交代劇！ 栄冠は誰の手に!?

『サタマガ』最終号まであと1号となった今週。なんと、最後の最後で大どんでん返しが発生！「シャイニング・フォースIIIシナリオ3」と「ナデシコ」が初登場1、2位を独占。結末はいかに!?

三部作を通じて得られる面白さは1位たるに十分!?

【燃えたよ今週は……】「たいっちょー！　す、スペースがないから、まずは予告なんだなっ」「おうよっ」「P.85からサタマガど根性の1週間速報！」「ぬー」

○新着対抗馬紹介

サタマガ終了直前の土壇場でいきなり急展開!! 新着で1、2位独占だ!!

1着 NEW SOFT シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮

セガ／'98・9・23
4,800円／SLG+RPG

全投票平均点	9.8571
本誌の平均点	8.0

内容については、言うまでもない。これはシミュレーションRPGの、ひとつの完成形といえよう。RPGにおけるシステムは、いかにプレイヤーにストレスを与えず快適に遊んでもらえるか、いわば道具のようなもの。そのプレイ環境が良ければ良いほど、プレイヤーは物語により深くハマることができる。それを大前提として、「シャイニング・フォース」の深遠な世界観が加わり、真のアドベンチャーとも言える作品に仕上がっている。ソニック／キャメロットとプレイヤーの受け手、作り手のシナジー効果が創り上げた秀作。「サターンには面白いRPGがない」などというふざけた輩の目を覚ますには、もってこいのソフトだ。(大阪府・松本厚子・40歳)まず、オープニング画面に圧倒された。「シナリオ1」「2」の結末を解決し、北への遠征の過程では物語にクギ付けになり、そしてシンビオス、メディオン両軍と闘うのにはメディオン軍を「2」で強くしすぎたおかげで苦労し……とシンクロの良さを改めて実感できた。また転職では「2」で幻滅したところが、ちゃんと修正されていてのには感心した。戦闘は前作、前々作と比べてかなり難しくなっているが、個人的にはやりがいがあったのでけっこう楽しめた。プレミアムディスクが送られてくるのが楽しみだ。(愛知県・林能士・20歳)セーブ容量が大きい、街中などマップがとても見づらくなった、ジュリアンとシンビオスが同じ声優である、といった不満点もあったが、それ以外はとても面白いシミュレーションRPG。プレイヤーによっては仲間が変わるし、物語は「先に進みたい」と「終わらせるのがもったいない」という気分がせめぎあってしまうほど。キャラクターデザインや声優をウリにしていないためか、ハデさに欠けるのが残念だが、メガドラで初めて私にシミュレーションRPGの面白さを教えてくれた、このシリーズは心に残る名作です。ありがとう! 高橋兄弟＆キャメロット!(宮城県・蓬田晴美・37歳)まず、相変わらず美しいCGのオープニングに驚かされた。ゲーム本編もグラフィックがさらに美しくなり、特に雪原のフィールドは心に残った。戦闘も演出が以前にも増してハデになりとても楽しく、キャラクター性も前2作より格段に上がっていて、プレイしていてまったく飽きることがない。ただし、再転職後のフェイスグラフィックは少しイマイチだが……。そして、なんといっても本作の最大のウリであるシンクロニシティシステムによる、ストーリーの展開や仲間の変化が楽しい。個人的にもっとも好きなキャラであるスピリテッド将軍が、仲間になった時は感動した。先が読めないストーリー展開や、ステージごとに異なる仕掛けも素晴らしい。特に3つの軍が協力して闘う最終戦は涙モノである。しかし、「ホーリーアーク」から続いた壮大な物語が、数多くの未解決部分や謎を残したままで、ラスボスを倒して終わり、という感じで、エンディングを見てもまったく完結していないような印象を受けた。これが、このゲームの唯一で最大の欠点だと思う。一体ガルムやドミネート、マジェスティはどうなったのだろうか? 主人公を含め、数多くのキャラの行く末が非常に気になる。では、「ホーリーアーク」で登場したヒュードル、エリーゼも結局、出てこなかったし、思い切って「シナリオ4」を出すというのはどうか!? しかし、それでもサターン最高峰で歴史に残るゲームだということは間違いないだろう。現在、私は別のデータを使い、2回目のプレイを始めています。(北海道・中村圭・21歳)

2着 NEW SOFT 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

セガ／'98・9・23
6,800円(2枚組、音楽CD付き)／ADV

全投票平均点	9.6668
本誌の平均点	7.66

主人公が記憶喪失なので「ナデシコ」を知らなくても楽しめると思いますが、基本的にファンのためのゲームでしょう。今までにない人格マトリクスシステムによって、1回1回のコマンド選択に深みが出ていて、プレイヤーの性格によって相手のセリフが変化するのも面白い。クリア後も、それまでに見たグラフィック、聞いたセリフ、入手したカードがおまけに収録されるので、ついついコンプリートしたくなって何度もやってしまいます。また、収録されたものには番号がふられているので、この番号のグラフィックがない→ほしい、あと少しでセリフ100%→聞きたい、ゲキガンカードをすべて集めるといいことがあるらしい→知りたい、といった感じにプレイヤーの欲求をあおる仕掛けも見事。しかも、好感度が高いと聞けないセリフもあったりするので100%はおろか、80%でも大変です。自分も発売日から毎日やり続け、すでに20回以上クリアしましたが、まだ飽き足りません。さらに、エンディングを見る度に選択肢が増えていき、"隠し"要素もあっては、スゴイのひと言。熱視線タイムは、ぜひ胸を連打して愛しいあの娘の表情の変化を楽しみましょう(笑)。ファンの心を捕らえて放さない、良質のゲームです。(京都府・小林晋・19歳)特筆すべきは人格マトリクスというシステムを加えたことにより、既存のサウンドノベルにはりいっそうの変化を加えたことだろう。また「記憶喪失」の主人公という、ある意味ありふれた設定も、むしろ「ナデシコ」初心者にとっては感情移入しやすい要因となっている。無論、ファンにとっても十分いける内容がある(カエルルリとか……)。早送りのスピードがいまいちとか、セリフを先に進めるためにボタンを頻繁に押す必要があるなど、改善の余地はあるが、まあ目をつぶれる範囲では?(千葉県・五月女智昭・24歳)TVシリーズと劇場版との間の3年間……といったシナリオでしたが、素晴らしいの一言。1つ1つのシナリオはよく作られており、かなりやり込めます。分岐もいっぱいあって、サウンドノベルとしてしっかりとした作り。また、音声があるというのも、ファンにとってたまらないところ。それぞれのエンディングも劇場版の世界観を壊さないように作られており、これもポイントが高い。人格マトリクスも、熱視線タイムもなかなかのアイデア。プロローグもスキップできるので、繰り返しプレイもいい感じでできます。オープニングムービーもキレイだし、主題歌も最高。ファンなら絶対買うべき。ただ、おまけのグラフィックもキャラクター別にしてほしかった。(神奈川県・名無しの権兵衛・23歳)TV最終回で残った謎をきちんと説明してあり、なおかつ映画に関係する部分ありで、かなり奥深い内容に仕上がっている。またTVシリーズを最初から見たくなった。(京都府・川上茂和・16歳)今作はあまり予備知識がなく、また期待もしてなかったけど、とりあえず購入してしまった。サウンドノベルにしたのは大正解。4つのシナリオはアニメのノリを損なうことなく、いろんなストーリーを楽しめる。また劇場版のシーンもあるし、ファンなら買いでしょう。劇中劇である「ゲキガンガー3」をモチーフにした、隠しシナリオが燃える。(香川県・篠原一太・31歳)人格マトリクスが自分の好きな時に呼び出せ、またいちいち表示されないのが良い。ロード時間も気にならず、こんなにシナリオが用意されていて、これだけの高画質で、フルボイスはおトク。(東京都・関谷和寿・18歳)サウンドノベルという形式は、このアニメの良さを失っているようにも見えるが、それを補って余るほどのシナリオの素晴らしさに驚いてしまった。恋愛要素も前作をはるかに上回っている。ファンは絶対買うべき。でも、あまりにディープなファンには、このキャラクターはこんなことしないだろ、と思うところがあるかも。次回作があるとしたら、劇場版で語られたその後の話が見たい。そして、その時にはぜひともフルアニメーションでお願いしたい。(佐賀県・中尾玄風・20歳)

↓オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
279	278	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.2916
280	279	パズルボブル2X(サタコレあり)	PUZ	8.2873
281	281	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.2866
282	282	パズルボブル3	PUZ	8.2837
283	280	ポケットファイター〈4メガ拡張RAM対応〉	ACT	8.2835
284	284	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.2658
285	285	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8.2608
286	286	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.251
287	287	ディスクワールド	ADV	8.25
288	295	バブルシンフォニー	ACT	8.25
289	288	Wizards' Harmony	SLG	8.2452
290	291	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2408
291	289	UNO DX	TAB	8.24
292	290	紫炎龍	SHT	8.238
293	292	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.236
294	293	ぷよぷよSUN(サタコレあり)	PUZ	8.2342
295	255	エーベルージュ スペシャル〜恋と魔法の学園生活〜	SLG	8.2307
296	294	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2299
297	296	AMOK	SHT	8.2272
298	297	機動戦士ガンダム(サタコレあり)	SHT	8.2223
299	298	対局将棋 極II	TAB	8.2142
300	299	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2049
301	300	マジカルドロップ2	PUZ	8.2016
302	301	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
303	309	ソロ・クライシス	SLG	8.2
304	302	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	ACT	8.1965
305	303	ガンバード	SHT	8.19
306	304	モンスタースライダー	PUZ	8.1875
307	305	冒険活劇モノモノ	RPG	8.1851
308	306	3×3EYES 〜吸精公主〜S	ADV	8.1843
309	307	大運動会	SLG	8.1825
310	308	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1821
311	310	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.1666
312	410	ドリーム・ジェネレーション 恋か?仕事か!?……	SLG	8.1666
313	311	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.1653
314	312	ぱくぱくアニマル〜世界飼育係選手権〜(サタコレあり)	PUZ	8.1532
315	313	桃太郎道中記(サタコレあり)	TAB	8.1509
316	314	LULU	ETC	8.1428
317	315	ツアーパーティー 卒業旅行へいこう	SLG+TAB	8.1428
318	316	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1407
319	332	チョロQパーク	RAC	8.1395
320	318	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1371
321	319	アースワームジム2	ACT	8.1363
322	321	将棋まつり	TAB	8.1309
323	322	重装機兵レイノス2	ACT	8.1271
324	317	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜〈通常版／限定版〉	SLG	8.1269
325	320	ルパン三世〜ピラミッドの賢者〜	ACT	8.125
326	388	コナミアンティークス〜MSXコレクションウルトラパック〜	ETC	8.125
327	328	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.1167
328	326	2度あることはサンドア〜ル(サタコレあり)	ETC	8.1124
329	223	GAME BASIC for SEGASATURN	ETC	8.1111
330	324	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1095
331	325	アイルトン・セナ パーソナルトーク 〜Message for the Future〜	ETC	8.1074
332	327	ダイナマイト刑事(サタコレあり)	ACT	8.1044
333	329	サターンボンバーマン(サタコレあり)	ACT	8.1028
334	330	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0969
335	333	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0911
336	334	卒業II ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.0911
337	339	怪盗セイント・テール	ADV	8.0816
338	335	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.0777
339	336	Shadows Of The TUSK	SLG	8.0769
340	337	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.0714
341	342	スーパーリアル麻雀PVI(X指定)	TAB	8.0634
342	338	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0625
343	340	ブラストウインド	SHT	8.0615
344	341	優駿クラシックロード	SLG	8.0606
345	343	DIGITAL DANCE MIX〜安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	8.0597
346	344	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
347	345	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 〜ジャッキー・ブライアント〜	ETC	8.0555
348	346	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
349	347	ブラックドーン	SHT	8.0526
350	348	王様げーむ(18歳以上推奨)	ETC	8.05
351	349	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.05
352	331	ファンタステップ	ADV	8.0454
353	350	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0406
354	323	DEEP FEAR(18歳以上推奨)	ADV	8.04
355	351	MYST	ADV	8.0364
356	360	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	ADV	8.027
357	353	ROOM MATE〜井上涼子〜	ETC	8.0161
358	354	ラストブロンクス	ACT	8.0142
359	363	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0105
360	356	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.0075
361	355	スレイヤーズろいやる	RPG	8.0044
362	357	月下の棋士〜王竜戦〜	TAB	8.0
363	358	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	SHT	8.0
364	359	エリア51	SHT	8.0
365	361	ブラドルDISC データ編 レースクイーンF(18歳以上推奨)	ETC	8.0
366	362	プロ麻雀 極S(サタコレあり)	TAB	7.99
367	352	ドラゴンフォースII 〜神去りし大地に〜	S•RPG	7.9883
368	364	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	ETC	7.9882
369	372	バッケンローダー	S•RPG	7.985
370	366	月花霧幻譚〜TORICO〜	ADV	7.9761
371	367	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9743
372	368	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	ETC	7.9549
373	369	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	7.9545
374	370	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9537
375	371	F-1 Live Information	RAC	7.9523
376	373	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	ETC	7.9459
377	374	南方珀堂登場	ADV	7.9444
378	375	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9444
379	378	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	7.9333
380	393	WILLY WOMBAT	ACT	7.925
381	379	羅媚斗(RABBIT)	ACT	7.923
382	380	フリートークスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜	ADV	7.92
383	381	ダークセイバー	A•RPG	7.9189
384	382	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9185
385	383	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9166
386	384	テナントウォーズ	TAB	7.9166
387	385	サウンドノベルツクール2	ETC	7.909
388	377	ワールドカップ'98フランス〜Road to Win〜	SPT	7.9062
389	365	御意見無用〜Anarchy in the NIPPON〜	ACT	7.9014
390	386	ソビエトストライク	SHT	7.8965
391	387	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
392	390	ガンブレイズS(18歳以上推奨)	RPG	7.8888
393	389	SONIC R	RAC	7.8871
394	376	Code R(コード・アール)	RAC+ADV	7.8823
395	391	放課後恋愛クラブ〜恋のエチュード〜〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	SLG	7.875
396	394	誕生S〜Debut〜(18歳以上推奨)	SLG	7.8705
397	392	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.869
398	395	FEDA・リメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	SLG+RPG	7.851

【ドリームキャストすごいっ】「たいっちょーっ!(シュタッ)」「むー」「ゲームショウ、もうセガの独壇場でしたね。とにかくスゴかったVF3tbのデキをはじめ、もービックリ! まあ、ビックリといえばナムコさんの参入もビックリしましたけど」「あれって、当日その場まで、マスコミの誰も知らなかったほどじゃからの。ワシも当日の会場でドキドキして聞いてしまったわい」「そのへんのドキドキ感は、P.85からの特集でプレイバックなんだなっ」「ん」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
399	396	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
400	397	The Tower	SLG	7.8481
401	398	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～(18歳以上推奨)	ETC	7.8437
402	399	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.84
403	401	三國志Ⅳ	SLG	7.8357
404	400	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	7.8333
405	402	ウイニングポスト2	SLG	7.8104
406	403	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.8098
407	404	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8096
408	405	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔(サタコレあり)	ACT	7.8064
409	406	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
410	407	バトルバ	RAC	7.8012
411	408	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体/RAM同梱〉	ACT	7.8009
412	409	ZORK I	ADV	7.8
413	411	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.7846
414	413	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.7826
415	412	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7826
416	414	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7647
417	418	Dの食卓(サタコレあり)	ADV	7.7592
418	415	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7586
419	416	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	RPG	7.7575
420	422	EVE The Lost One	ADV	7.7558
421	417	ビクトリーゴール	SPT	7.7555
422	419	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7522
423	420	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
424	421	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.75
425	423	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7466
426	424	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7419
427	425	卒業Ⅲ～Wedding Bell	SLG	7.7352
428	426	DX人生ゲーム(サタコレあり)	TAB	7.7351
429	427	EMIT Vol.2～命がけの旅～	ETC	7.7192
430	428	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.7142
431	429	BIG HURT ベースボール	SPT	7.7142
432	430	速攻生徒会	ACT	7.7096
433	434	海底大戦争	SHT	7.7083
434	431	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.693
435	432	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
436	433	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6891
437	435	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6825
438	436	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
439	438	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6774
440	437	じゃんぐリズム	ACT	7.6666
441	439	セクシーパロディウス	SHT	7.6605
442	440	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
443	441	ぷよぷよ通(サタコレあり)	PUZ	7.6413
444	442	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
445	443	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
446	444	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6186
447	446	バーチャル競艇	SPT	7.6153
448	445	テニス・アリーナ	SPT	7.6153
449	447	BLAM!マシーンヘッド	SHT	7.6
450	448	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5948
451	449	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5943
452	450	エーベルージュ	SLG	7.5929
453	451	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5891
454	452	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
455	453	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.5864
456	454	魔法学園ルナ	RPG	7.5828
457	455	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
458	456	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5584
459	457	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5581
460	458	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN(サタコレあり)	RPG	7.5458
461	459	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.5438
462	460	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5427
463	461	くるりんPA!	PUZ	7.5405
464	462	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5403
465	463	SUPER CASINO SPECIAL	TAB	7.5384
466	464	DJ wars	ETC	7.5384
467	466	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
468	477	ロードラッシュ	RAC	7.5147
469	467	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.5096
470	465	アルカナ ストライクス	RPG	7.5048
471	469	NOON(ヌーン)	PUZ	7.5
472	470	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
473	471	新テーマパーク	SLG	7.4961
474	472	上海 万里の長城(サタコレあり)	PUZ	7.4957
475	473	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4941
476	474	リグロード サーガ2	S•RPG	7.4883
477	475	金沢将棋	TAB	7.48
478	476	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
479	478	首都高バトル'97	RAC	7.4754
480	479	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.4732
481	480	DX日本特急旅行ゲーム	TAB	7.469
482	481	NHL'97	SPT	7.4666
483	482	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
484	483	幻のブラックバス	SPT	7.4615
485	484	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.461
486	485	本格プロ麻雀 徹萬Special(サタコレあり)	TAB	7.4583
487	486	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4567
488	487	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4561
489	488	エアーマネジメント'96	SLG	7.45
490	494	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～	ADV	7.4466
491	489	ブルーシード～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4454
492	490	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
493	491	リグロード サーガ	RPG	7.4426
494	492	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.432
495	493	日刊けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4313
496	495	わくわく7〈通常版/拡張RAM同梱版〉	RPG	7.425
497	496	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.4222
498	497	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
499	498	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4189
500	499	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.4177
501	500	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
502	518	EMIT Vol.3～私にさよならを～	ETC	7.3975
503	501	ウイニングポストEX	SLG	7.3861
504	502	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
505	503	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3858
506	504	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3771
507	505	皇龍三國演義	SLG	7.375
508	506	シムシティ2000	SLG	7.3701
509	507	ゴジラ-列島震撼-	SLG	7.3643
510	509	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3631
511	508	女子高生の放課後…ぷくんパ	PUZ	7.36
512	510	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ!～	SLG	7.3584
513	512	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3574
514	513	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.3488
515	514	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
516	515	マンクスTT～スーパーバイク～	RAC	7.3433
517	511	センチメンタルグラフティ〈通常版/初回限定版〉	SLG	7.3384
518	468	GT24	RAC	7.3333
519	516	エイリアン トリロジー	SHT	7.3333
520	519	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3236
521	520	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.3193
522	521	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3125
523	522	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.31
524	523	セガサターンで発見!! たまごっちパーク(専用パワーメモリー同梱)	SLG	7.3095
525	524	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.3088
526	525	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.3043
527	526	ザ・ホード	SLG	7.3015
528	527	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.3
529	528	ファーランドサーガ	S•RPG	7.2903
530	529	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
531	530	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
532	531	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	PUZ	7.2727
533	552	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2727
534	532	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.2708
535	533	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2666
536	534	昇龍三國演義	SLG	7.2592
537	535	頭文字D～公道最速伝説～	RAC	7.25
538	537	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2448
539	538	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
540	539	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2392
541	540	デジグ アクアワールド	PUZ	7.2307
542	536	疾風魔法大作戦	SHT	7.2285
543	517	ガンフロンティア/アーケードギアーズ	SHT	7.2173
544	542	シェルショック	SHT	7.2142
545	543	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
546	541	テーマパーク	SLG	7.2044
547	544	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2031
548	545	ワンダー3/アーケードギアーズ	ETC	7.2
549	546	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1808
550	547	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1794
551	548	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.1764
552	549	WORMS	SLG	7.1578
553	550	ゲックス	ACT	7.1578
554	551	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.1428
555	553	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.1428
556	554	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1411
557	555	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1354
558	556	おまかせ!退魔業(セイバーズ)	ADV	7.1343
559	558	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1283
560	559	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
561	561	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説(サタコレあり)	ACT	7.1255
562	562	Body Special 264	PUZ	7.125
563	563	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.125
564	564	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1234
565	560	SEGA AGES/廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1228
566	567	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	SPT+RPG	7.1224
567	566	サンダーホークⅡ	SHT	7.093
568	565	Wizard's Harmony2	SLG	7.081
569	568	天地無用!魎御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	7.0803
570	569	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
571	570	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0714
572	571	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0689
573	572	風水先生	SLG	7.0689
574	573	マジカルホッパーズ	ACT	7.0666
575	557	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	SPT	7.0625
576	574	大牌砦(DAITORIDE)	PUZ	7.0555
577	576	Cubic Gallery	ETC	7.0476
578	577	ドゥーム	A•SHT	7.0454
579	575	ソード&ソーサリー(サタコレあり)	RPG	7.0437
580	578	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0369
581	579	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.0128
582	580	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0108
583	581	SUPER TEMPO	ACT	7.0
584	582	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.0
585	583	ROBO・PIT	ACT	7.0
586	584	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
587	585	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.9687
588	586	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	6.9655
589	587	神風拳	ACT	6.9583
590	588	水滸演武	ACT	6.9532
591	589	ステークスウィナー	ACT	6.9512
592	590	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9473
593	591	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	6.9375
594	592	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
595	593	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	6.9259
596	594	七つの秘館	ADV	6.925
597	595	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
598	596	柿木将棋	TAB	6.9142
599	597	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9125
600	598	パチンコホール～新装大開店～	SLG	6.909
601	599	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9009
602	600	卒業クロスワールド	ADV	6.8918
603	601	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8899
604	602	サイドポケット3	TAB	6.8888
605	603	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8767
606	604	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.875
607	605	ナイトストライカーS	SHT	6.862
608	606	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
609	607	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
610	608	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
611	609	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.8378
612	610	銀河英雄伝説	SLG	6.8333
613	611	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド(18歳以上推奨)	SLG	6.8181
614	612	SEGA AGES/メモリアルセレクションVOL.2	ACT他	6.81
615	613	ゲームの達人	TAB	6.8037
616	614	IRON MAN/XO	ACT	6.8
617	615	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
618	616	プリルラ/アーケードギアーズ	ACT	6.7857
619	617	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
620	618	スカイターゲット	SHT	6.7785
621	619	卒業アルバム	ETC	6.7777
622	620	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.756
623	621	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	6.75
624	622	もうちゃ	PUZ	6.75
625	624	ダライアスⅡ	SHT	6.75
626	623	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7466
627	625	AI将棋	TAB	6.72
628	626	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	6.7142
629	627	AI囲碁サターン版	TAB	6.7142
630	628	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
631	630	クリーチャーショック	SHT	6.6708
632	631	永世名人	TAB	6.6708
633	632	Cross Romance～恋と麻雀と花札と～(18歳以上推奨)	TAB	6.6666
634	633	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.6666
635	629	ハイスクール テラ ストーリー(18歳以上推奨)	SLG	6.6551
636	634	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
637	635	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
638	636	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6404
639	637	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
640	638	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.61
641	639	シーバス・フィッシング	SLG	6.6041
642	640	闘神伝URA	ACT	6.5947
643	641	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5857
644	642	三國志リターンズ	SLG	6.5789
645	645	ファンタズム(18歳以上推奨)	ADV	6.5789
646	643	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
647	644	GAME WARE VOL.3	ETC	6.5568
648	646	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.543
649	647	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	6.5357
650	649	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.5338
651	648	プリンセスクエスト〈通常版/特別限定版〉	RPG	6.5333
652	656	ロックマンX3	ACT	6.5312
653	650	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
654	651	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5119
655	652	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5084
656	653	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.5
657	654	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
658	655	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
659	678	海辺(ビーチ)でリーチ!	TAB	6.5
660	657	ゲームの達人2	TAB	6.4864
661	658	ブラックファイアー	SHT	6.475
662	659	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.458
663	660	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.4473
664	661	ズープ	PUZ	6.4375
665	662	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.4285
666	663	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
667	664	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4266
668	665	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4074
669	666	闘神伝S	ACT	6.4064
670	668	激突甲子園	SPT	6.3962
671	669	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	6.3958
672	670	だいすき	ADV	6.3888
673	671	TETRIS S(サタコレあり)	PUZ	6.375
674	672	m～君を伝えて～	SLG	6.3653
675	667	SAVAKI(サバキ)	ACT	6.3636
676	673	マジカルドロップ	PUZ	6.3617
677	674	誤兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
678	676	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3478
679	677	ホーンテッドカジノ(X指定)	TAB	6.34
680	679	Tactical Fighter	SLG	6.3333
681	680	究極タイガーⅡ Plus	SHT	6.3333
682	681	フィッシング甲子園	SPT	6.32
683	682	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
684	683	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.2857
685	684	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
686	685	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2838
687	687	忍ペンまん丸	ACT	6.2666
688	688	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
689	675	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.2386
690	692	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2314
691	689	実戦麻雀	TAB	6.2307
692	686	天地無用! 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.2276
693	690	テトリスプラス	PUZ	6.2162
694	691	爆れつハンター	ADV	6.2117
695	693	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.204
696	694	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
697	695	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
698	696	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.1818
699	697	actua GOLF	SPT	6.1818
700	699	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.168
701	698	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	PUZ	6.15
702	700	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.1381
703	701	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.1363
704	702	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
705	703	湾岸デッドヒート	RAC	6.1088
706	704	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
707	705	D-XHIRD	ACT	6.0909
708	706	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.0888
709	707	アイドル麻雀ファイナルロマンス4(18歳以上推奨)	TAB	6.0625
710	708	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0474
711	709	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	6.04
712	710	逆鱗弾	SHT	6.037
713	711	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0212
714	712	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.0
715	713	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
716	726	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.9629
717	714	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	5.96
718	715	BUG TOO!!	ACT	5.9444
719	717	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.931
720	716	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.93
721	718	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	5.923
722	719	アクアワールド 海美物語	ETC	5.923
723	720	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
724	727	I miss you.	ETC	5.9166
725	721	スペースインベーダー	SHT	5.9117
726	722	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
727	723	オリンピックサッカー	SPT	5.9
728	724	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
729	725	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
730	728	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.8666
731	729	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	5.8625
732	730	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8571
733	731	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.8333
734	732	DARKSEEDⅡ	ADV	5.8
735	733	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
736	734	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.7647
737	735	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
738	736	お嬢様を狙え!!(18歳以上推奨)	ADV	5.7272
739	737	「占都物語」そのI	ETC	5.7142
740	738	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
741	739	アドヴァンストV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.7027
742	740	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
743	741	マジックカーペット〈通常版/マルコン同梱版〉	SHT	5.6521
744	742	ミントン警部の捜査ファイル [道化師殺人事件]	ADV	5.6428
745	743	Cat the Ripper―13人目の探偵士―	ADV	5.6363
746	744	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.6296
747	745	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.625
748	749	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	5.625
749	746	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6
750	747	Race Drivin'	RAC	5.5885
751	748	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.5789
752	750	出動!ミニスカポリス〈通常版/初回限定版〉(18歳以上推奨)	ETC	5.5263
753	751	バーチャルカジノ	TAB	5.5161
754	752	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5149
755	753	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
756	754	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版/限定版〉	ADV	5.4782
757	755	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.4583
758	756	戦略将棋	TAB	5.4375
759	757	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4076
760	758	NINKU―忍空― ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.3866
761	759	ゲイルレーサー	RAC	5.3813
762	760	エルフを狩るモノたち―花札編―(18歳以上推奨)	TAB	5.3636
763	761	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.32
764	762	Break Thru!	PUZ	5.2631
765	763	麻雀厳流島	TAB	5.258

【次号でサタマガも終わりなんだな……】「たいっちょう……。いよいよサタマガも来週で終わりっスねぇ」「うむ、だがの、ドリームキャスト専門誌一番乗りじゃ」「スゴいネタ仕込んでまっせー」「うむ。期待期待」

サタマガ推奨名馬

Vol.51 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 電波宙年

美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special

●フォグ
●'97年12月11日発売
●5,800円(18歳以上推奨)
●ADV

読者	9.0128
本誌	7.33

フリーになって3年。よく晴れた日には、よく書けます。

ソフトDATA
2/6号ではオッズ8.2557、212着で初登場した本作。その後登場3回目以降に着実にオッズを上げていき、現在は9点前後で安定してきている。本誌登場回数は29回。販売推定本数は約7500本前後。

厩舎情報 美少女花札紀行ひとくちメモ
旅情と恋愛要素をたっぷり盛り込んだアドベンチャーに、花札勝負とフォト集めがドッキングしたのがこの作品。プレイヤーはカメラマンを志望する若者となって、秋の深まりゆく東北路に撮影旅行に出かけ、そこに住む素朴で温かい人々の心に触れる――。謎多きヒロイン朱鷺子と2人で、遠野、角館、十和田湖、恐山など、この地方の名所旧跡を巡るストーリーモードに加え、花札のみが楽しめるフリー対戦モードが収められてaus。このテのタイトルとしては楽しめる1作。

心に染み入るキャラとストーリー

長かった残暑も終わり、イワシ雲とアキアカネ、そしてキンモクセイの香りの季節がやってきました。この季節にこそふさわしい、本作を紹介すべきだと思い、ペンを取った次第です。確か君は、昔から恋愛を扱ったゲームは苦手としていましたね。何時何分にどこに行ったりとか、ベストな選択肢をチョイスするためにこまめなセーブ&ロードを繰り返すとか、わずらわしいことばかりだというのが理由だったでしょうか。

この「みちのくスペシャル」は、一本道の恋愛アドベンチャーです。途中に「こいこい」もしくは「花合わせ」のゲームが入るので、テーブルゲーム系に属するのかもしれません。主人公は卒業を控えた、カメラマン志望の大学生。進路の悩みをかかえつつ、秋の東北路に撮影旅行にやって来ました。そこで出会った儚げな少女・朱鷺子と、文字通り「恋に落ちる」のです。いや、恋に落ちたのはプレイヤーである私自身なのかもしれません……。最初はちょっとした旅の道連れでしたが、次第に主人公に心を開いていく朱鷺子。しかし時折見せる陰りある表情が、見る者の良心を呼び覚まします。思わず彼女の幸せを願わずにはいられません。この時点で、私の負けです。プレイヤーの心を、巧みなセリフ回しと演技で虜にする朱鷺子は、ゲーム業界きっての名女優なのではないでしょうか……。

もちろん、脇を固めるサブキャラたちも魅力的です。結ばれぬ恋に泣きじゃくる、妹のような愛絵里。最愛の婚約者を失っても、気丈に生きようとする医者の卵・由美。そして、仕事のために主人公たちと敵対するが、実は心の優しい女性である冴子。この三人も、いつの間にか私の心に棲みついています。その他にも丁寧な取材と、美しい実写風景のおかげで、自宅にいながらにして旅の気分を満喫できる点も見逃せません。キャラクターデザインも、清楚なキャラを描き出すのに成功しています。このゲームに触発されて、実際に秋の東北に旅立ってしまった友人もいます。たかがゲームに、まさかここまで熱くなれるとは思いませんでした。よって、ぜひ君もプレイしてみてもらいたいのです。

そうそう、プレイするとしたら、土日か連休がいいでしょう。一度始めると続きが気になって、ついつい最後までプレイしてしまうからです。クリアしたら連絡ください。秋の深まる東北に一緒に出かけましょう。

ゲーム中、こいこいや花合わせでキャラと対戦することも。フリー対戦もできる。

check! Hな写真集めに、悪役退治に、こいこい勝負で熱くなれ!!

観光名所では、同行する女の子をモデルに、フォトコンテストに応募する写真を撮ることができる。しかしフィルムの枚数を稼ぐには、女の子とのこいこい勝負に勝つしかないという仕掛けなのだ。純粋にストーリーを楽しみたいのなら、イベントでの勝負をこなせばいいだけなので花札が苦手でもいいが、ラストの勝負だけは別。全力で相手を打ち負かそう。

なんと入浴シーンも撮影することができる。後発のサターン版は、18歳推奨ということもあり、ちょっぴりエッチだ。

無邪気で奔放な少女が見せる大粒の涙に、主人公の心はぐらつく。熱いものがこみ上げ、思わず抱きしめたくなる瞬間。

最近の読者のコメントは?

ありふれた花札ゲームと、一見で判断してはいけない。もちろん花札を楽しむ上での要素は、十分用意されている。ロード時間もそこそこだし、コンピュータの強さもまあまあ。それに、"美少女""みちのく""秘湯""恋物語"と、これでもかというくらい、そそられる単語がつめ込まれているのだ。(静岡県・野村征司・26歳)

開発スタッフからオススメのお言葉

「みちのく」は我々の第一作。発売するまで不安いっぱいでしたが、好評価をいただきました。まだの方はぜひ買ってください。後悔はさせません。我々は「買ってくれた方に満足していただく」を第一義に制作しています。商業主義的誘惑に負けず、貧乏にも負けず、今後も頑張ります。応援してください。(制作/宗清紀之)

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
766	764	ブレインバトルQ	QIZ	5.2571
767	765	新海底軍艦	SLG	5.25
768	766	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	5.2321
769	768	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.2014
770	767	2TAX GOLD	QIZ	5.2
771	778	バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	SLG	5.2
772	769	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	5.169
773	770	球転界	PIN	5.1555
774	771	NIGHTRUTH (ナイトゥルース) Explanation of the paranormal #1 "闇の扉" (18歳以上推奨)	ADV	5.1195
775	772	TAMA	ACT	5.1138
776	773	ダイダロス	SHT	5.078
777	774	クロックワークス	PUZ	5.0769
778	777	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.04
779	775	NBA JAM エクストリーム	SPT	5.0
780	776	BREAK POINT	SPT	5.0
781	779	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	4.95
782	781	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
783	782	ケリオトッセ!	ACT	4.9
784	783	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.8709
785	784	3D Lemmings	PUZ	4.8666
786	786	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
787	787	Space JAM(スペースジャム)	SPT	4.8181
788	794	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻(サタコレあり)	TAB	4.8181
789	788	サイベリア	SHT	4.8055
790	780	シミュレーション・ズー	SLG	4.8
791	785	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	4.7826
792	789	GALJAN(X指定)	TAB	4.7812
793	790	ハイオクタン	RAC	4.7391
794	791	HORROR TOUR	ADV	4.7368
795	792	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
796	793	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.7241
797	795	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7047
798	796	タイタンウォーズ	SHT	4.65
799	797	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6133
800	798	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
801	799	ゲン ウォー	SHT	4.56
802	800	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
803	801	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5135
804	802	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.476
805	803	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.4651
806	804	麻雀学園祭〈通常版/初回限定版〉(18歳以上推奨)	TAB	4.4444
807	805	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
808	806	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.3428
809	807	北斗の拳	ADV	4.3246
810	808	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
811	809	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.2285
812	810	エルフを狩るモノたち	ADV	4.1975
813	811	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
814	812	キューブバトラー	PUZ	4.1212
815	814	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.1
816	815	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.0909
817	813	バーチャルオープンテニス	SPT	4.0781
818	816	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.0327
819	817	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	4.0
820	818	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.9795
821	819	バーチャルバレーボール	SPT	3.9567
822	820	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9285
823	821	はにっくちゃん〈通常版/初回限定キャラクターBOX〉	ADV	3.9189
824	822	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	SPT	3.9166
825	823	熱血親子	ACT	3.8736
826	824	天下制覇	SLG	3.6666
827	825	痛快!スロットシューティング	ETC	3.6666
828	826	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6597
829	827	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	3.64
830	828	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
831	829	必殺!	ACT	3.6206
832	830	トランスポート タイクーン	SLG	3.5789
833	831	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.5
834	832	ハットトリックヒーローS	SPT	3.4594
835	833	麻雀狂時代 Cebu Island'96(18歳以上推奨)	TAB	3.4545
836	834	龍的五千年	ADV	3.4166
837	835	イエローブリックロード	ADV	3.4
838	836	グリッドランナー	ADV	3.3448
839	837	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
840	838	VIRTUAL麻雀(18歳以上推奨)	TAB	3.1818
841	839	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS(サタコレあり)	ETC	3.1481
842	840	学校の怪談	ADV	3.1418
843	841	奥寺康彦の世界をめざせ!サッカーキッズ(入門編)	ETC	3.125
844	842	爆れつハンターR(18歳以上推奨)	ADV	3.1052
845	843	STRIKER'96	SPT	3.0909
846	844	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	2.887
847	845	ジョニー・バズーカ	ACT	2.88
848	846	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8157
849	847	南の島にブタがいた	PUZ	2.7105
850	548	FIST	ACT	2.6938
851	849	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6568
852	850	カオスコントロール	SHT	2.6206
853	851	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6071
854	852	結婚～Marriage～	SLG	2.5853
855	854	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
856	853	PLANET JOKER	SHT	2.5578
857	855	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.5555
858	856	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5512
859	857	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.4897
860	858	テラクレスタ3D	SHT	2.4878
861	859	Defcon5	SLG+RPG	2.4426
862	860	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.3886
863	861	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.3885
864	862	ハートビートスクランブル	ADV	2.3611
865	863	スターファイター3000	SHT	2.1888
866	864	デス クリムゾン	SHT	2.1533

オッズ表サターン下位寸評 某作に対抗しプロジェクトDC発動!? デス様不死鳥(笑)

先週の発表以来、話題をまいているAM2研・鈴木裕新作「プロジェクトバークレー(仮)」。それに対するのはやはり「プロジェクトDC」。もちろんDCはデス様の略(笑)。DC究極の新作を望む(半ウソ)!!

その名自体が新世代機対応(ウソ)。デス様DCにて待つ?

【しかしのぉ……】「たいちょう……。なんか浮かない顔してますねぇ。どーしました?」「うーむ。いやな。ドリームキャストっちゅうのは、ユーザー全員が"通信"を持つと。するとオンライン情報のバカッ速さの前には、新聞やテレビ、いわんやワシら出版物の情報の速さなんてムッチャ凌駕しとるのー、と思う今日この頃。最近は週刊にも慣れてきたけど、今度の世代はいよいよ日刊ドリマガかのー?とか思っちゃったりして(笑)」「なはははははは。冗談は顔だけにしとくんだな、隊長」「…………いいねぇ、お前さんは気楽で」「それより、企画っスよ。企画。ドリマガの仕込みはスゴいヤツが目白押しっスよねぇ(笑)」「うむ、本体発売日には、どこも見たことのない超ビッグ……おおっと、コレはまだ秘密」「次週サタマガ最終号も、いきなり巻頭で独占うれしい企画が飛び出しますしねぇ」「サクラファンとか、要注目よ」「いいっスねぇ」「最終号は買いよ」「はいー」

↓次回出走予定馬パドック情報

『サタマガ』ラストスパートに向けて新着事前情報も続々。気になるあのソフトはどんな具合かな？

？着 電車でGO！EX

タカラ／'98・10・1
5,800円（専用コントローラー対応）／SLG

予想オッズ	？
本誌の平均点	6.0

ついに発売された、サターン版「電ゴー」。オリジナル要素もあり、他機種でプレイ済みの人でも楽しめる内容になっているのがうれしい。特に歌詞付きのオープニングは、必見＆必聴だ！　残念なのは、ポリゴンが粗いところ。これでは、「電ゴー」最大の楽しみのひとつである、風景をじっくり鑑賞するということができないではないか。まぁ、最初はそれどころじゃないんだけど。（東京都・大内幸宏・36歳）

？着 初恋物語

徳間書店インターメディア・カンパニー／'98・10・1
5,800円（18歳以上推奨）／SLG

予想オッズ	？
本誌の平均点	5.0

グラフィックが一新されているのは評価できるけれど、それ以外の部分（ストーリーや、システムなど）に変更点が見られないのが残念。それでも"初恋"という題材は個人的に好きだし、新しいグラフィック見たさに、ついついプレイしてしまう。1回のプレイ時間が短いのがうれしい。（高知県・高島亮一・24歳）

？着 桜通信 〜ReMaking Memories〜

メディアギャロップ／'98・10・1
6,800円／ADV

予想オッズ	？
本誌の平均点	4.33

原作ファンとして、これは許せない。グラフィックはお話にならないレベルだし、アドベンチャーの要ともいえるシナリオはとってつけたような内容。せっかくのムービーも画質が最悪。唯一の良心（？）はストーリーが一応、原作に忠実なところくらい。ファンを敵にまわすと怖いぞ。（兵庫県・岡本貴秀・23歳）

？着 The Legend of Heroes I&II 英雄伝説

GMF／'98・9・23
5,800円／RPG

予想オッズ	？
本誌の平均点	6.33

まさに"ロールプレイングゲーム"と誰もがわかるような作品。新しいシステムもないし、シナリオもオーソドックス。ゆえに昔ながらのテレビゲームでの"ロールプレイングゲーム"というものに仕上がっている。このグラフィックが許せて、また"ロールプレイングゲーム"をやりたい、と思っている人は、ぜひ、やってみるべし！（神奈川県・中島啓道・17歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●全自動洗濯機のフタの部分を見ると、なんとなくサターンに似ている。（大阪府・高津政樹・18歳）

●「全ソフト100円!!」という店があった。しかも新品。たくさん買って、全部売った（つぶれる直前だったらしい……）。（富山県・大瀧拓巳・15歳）

●初代バーチャスティックの扱いに困っています。捨てるのももったいないし。（神奈川県・常盤岳史・23歳）

セガサターンソフト総評

まさかまさかの劇的首位交代劇！ 最後に笑うのはどのソフトだ!?

次週は『サタマガ』の誌名で最終号。そんな土壇場の今号、不動の1位にいた「サクラ大戦2」を押しのけ、2本の新着ソフトがランクイン!! まさに勝利目前の9回表に一発逆転を喰らった気分か？　次号『サタマガ』最終号、最終1位はどのソフトに!?

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.736
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.3492
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.2654
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.219
5	5	SBOMジョイカード（ハドソン／2．480円）	9.1712
6	6	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.075
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8597
8	9	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7542
9	8	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7401
10	11	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	12	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6136
12	13	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5204
13	14	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.4615
14	15	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.3863
15	16	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.2727
16	17	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0896
17	18	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.009
18	19	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7329
19	20	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.7068
20	21	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.6923
21	10	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6585
22	22	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.6363
23	23	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.5966
24	24	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4444
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.0989
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.7704
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4018
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.338
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5617
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.5116

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、サターンの最後を飾る「せがた三四郎 真剣遊戯」だ。1年間サターンを盛り上げたせがたのゲームは、初登場時に何着で登場するかな？　右の例のように書いてね。

今号の着順予想

「せがた三四郎　真剣遊戯」は何着だ？

【隊長さんの予想】男は一発18着あたりでいこうかの。
【謎の予想屋の予想】オレはまだまだ下の49着でどうよ。

当選者 10/16号　10/16号着順予想「Piaキャロットへようこそ!!2」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本!）あげるぞ。今週はカプコンの自信作「MARVEL SUPERHEROES VS.STREET FIGHTER」の予想をしてもらおう。この最新作は、初登場オッズで、どうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「MARVEL SUPERHEROES VS.STREET FIGHTER」は何点だ？

【隊長さんの予想】こいつは高いんちゃう？　9.4825で。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し下。9.3179でいくよ。

当選者 10/16号　10/9号オッズ予想「機動戦士ガンダムギレンの野望攻略指令書」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者発表は来週以降とさせていただきます。ランクインししだい発表しますので、しばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例

103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
「セガサターンマガジン」編集部
セガサターン読者レース係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト：5本まで）
・グランディア（10点）
・デッド オア アライブ（10点）
・Jリーグプロサッカークラブをつくろう'2（9点）
・蒼穹紅蓮隊（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は10月22日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 10/16号　10/16号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は愛媛県・秋田和彦くん、福岡県・高岡直樹くん、埼玉県・荻野光一くん、福島県・西野佐代子さん、東京都・佐伯正信くんの5名だ。おめでとう！

【さて、当選者ちゃん発表ですな】「たいっちょー!!　たまってた当選者の発表ですぅ」「む」「まずは9/25、10/2号シャイニングシナリオ3の着順予想」「うむ」「まさかまさかの1位！　でも、結構いましたね、当選者!!　当選者各3名様は抽選で愛知県・川崎昌明くん、鳥取県・田中太郎くん、福岡県・堀井健一郎くん（以上1回目）、京都府・三浦順平くん、神奈川県・野田茂くん、大分県・阿部和子さん（以上2回目）でした」「次」「ナデシコのオッズ予想は、予想以上の9.6668。こちらは1回目が千葉県・石川慎一郎くんが9.6667、2回目が熊本県・沖田和宣くんが9.6664で最近似予想をゲット」「待て、プレゼント。次号サタマガはサターンの最後を飾るサクラが表紙！」「またもや超新情報満載っス！」「うむ」

週刊 サタマガがドリームキャストマガジンになる!!

Dreamcast Magazine

ドリームキャストマガジン

1998/vol.9

10/30 9号!? 仮創刊

11月6日、ついに本当に新創刊!

本体価格発表！同時発売タイトルは、5本!

Dreamcast

ドリームキャスト本体価格、¥29,800に決定!!

※写真は実際の商品とは異なります。

5月の発表以来、大きな関心を集めたドリームキャスト本体の価格、そして同時発売のソフトタイトルや周辺機器などの情報がこのたび一挙に発表された。詳しくはP85からの記事を熟読してほしい。ここでは年内に発売が予定されているタイトルにスポットを当てて紹介していこう。

同時発売は5本!

GODZILLA GENERATIONS

セガ/5,800円/ACT(VM対応)

"破壊"の象徴「ゴジラ」となって思うがまま都市を破壊するという、爽快感バツグンのこの作品。登場するのは初代ゴジラからUSAゴジラ、果てはミニラまでと、まさに「GENERATIONS」のタイトルにふさわしい面々だ。また、「あつめてゴジラ」でコレクションしたモンスターを対戦させる機能もあるぞ。

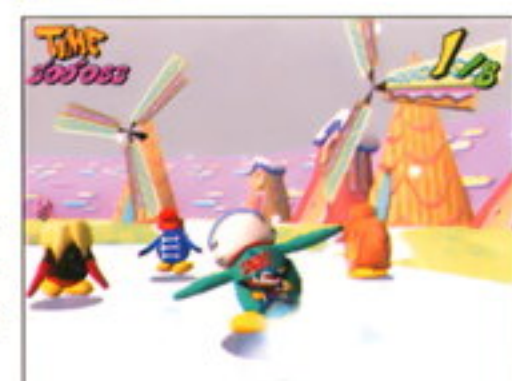
ペンペン トライアイスロン

ゼネラル・エンタテイメント/5,800円/RAC

ペンギンやサメなど、水棲生物をモチーフにしたおちゃめな(?)キャラクターが集まり、走るわ泳ぐわ滑るわのドタバタレースを展開! 普通のレースゲームと違って、相手を邪魔できるのがこのゲームのミソ。さらに、コースによっては大がかりな仕掛けも。4人同時プレイは盛り上がること必至!

セガ ラリー2

セガ/5,800円/RAC(通信対応)

業務用が今年初めにリリースされ、いまだ根強い人気を誇る「セガラリー2」。気になる家庭用オリジナル要素には、コースやマシン数の大幅追加はもちろん、レースゲームには欠かせない「タイムアタック」ほか多数のオリジナルゲームモードがある。ネットワーク対戦に対応している点も見逃せない。

July

フォーティファイブ/5,800円/ADV

生殖能力を持たない代わりに、通常の人間を遥かに超える能力を持った特殊能力者、セックスレス体。そのセックスレス体を巡りさまざまな思惑が交錯する中、物語が展開していく。あらすじを確認できたり、手軽なマップ選択式の移動を採用するなど、スムースにゲームを進められる設計がうれしい。

バーチャファイター3tb

セガ/5,800円/格闘ACT

見た目のみならず、ゲーム性という点においても完全な3次元へと昇華をはたした「VF3」。それに多少のバランス調整をほどこし、3対3などチームバトルを可能にした「3tb」の移植タイトルが本作だ。ドリームキャストの性能を生かして、見た目、操作感ともに業務用と同等(以上?)のものが期待される。

本体と同時に、周辺機器も8種が発売!

今まで何もアナウンスがなかったので、気になっていた人も多いであろう周辺機器がいよいよ発表に。本体と同時発売になるのは、格闘やシューティングゲームをやる際にはぜひ欲しいアーケードスティックや、ネット利用者の必需品、キーボードなど。発売はまだ先だけど、ぶるぶるパック(仮称)やマイクデバイス(仮称)などは要注目! 続報に期待しよう。

「3tb」を買う人は必携? ビジュアルメモリスロットもバッチリ完備。

そのほか、'98年内発売予定のタイトル

ブルー スティンガー

セガ／12月3日発売予定／5,800円／ADV+ACT

ハリウッドスタッフを起用するなど、映画的な演出やデザインを採り入れている本作。操作方法は直感的なものとなっているので、映画さながらの迫力の映像を、誰でも楽しむことができる。

GEIST FORCE（ガイストフォース）

セガ／12月10日発売予定／5,800円／SHT

すべてが3Dで処理されていることを生かし、カメラアングルが場面に合わせて切り替わるなど、まるでSF映画のような興奮が味わえる作品。プレイヤーにロード時間を感じさせない点もうれしいところ。

SONIC ADVENTURE

セガ／12月17日発売予定／5,800円／ACT（VM対応）

"カッコいい"という、ソニックの原点に立ち返ったキャラデザインからも、制作者の意気込みが伝わってくる。登場キャラは全6人で、それぞれまったく違ったアクションゲームが用意されている。

インカミング　人類最終決戦

イマジニア／12月23日発売予定／5,800円／SHT

操作可能な機体が20以上も登場する本作。砲台、戦車、戦闘機とその種類も多岐に渡り、それぞれ独自の操作性を求められる。ミッションに応じて、ドラマティックに展開していく物語も魅力的だ。

SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）

NECホームエレクトロニクス／12月23日発売予定／5,800円／S・RPG

生物の進化を描いた本作。DNAシートを使用した進化にはS・O・M［人工生命］技術を導入し"あらかじめ決められていない変化"を実現している。終わりなき進化の果てには何が待ち受けているのか……？

神機世界　エヴォリューション

セガ・ESP・スティング／12月23日発売予定／5,800円／RPG

ちょっとレトロな機械文明という時代設定の、正統派冒険活劇RPG。入るたびに構造が変わるので、毎回新鮮な気持ちで冒険できるダンジョンや、フルポリゴンで展開する戦闘シーンなど見所は多い。

MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2

UBIソフト／12月23日発売予定／価格未定／RAC

F-1の再現に賭けた、レーシング"シミューション"ゲーム。コースはすべて実在のものを再現してあるなど、そのこだわりはかなりのもの。緻密なマシンセッティングも大きな魅力となっているぞ。

ソフトの価格は事実上5,800円が標準か!?

今回発表されたタイトルの価格はほぼすべてが5,800円と、サターンタイトルと同じような傾向に。もし今後、GD-ROM2枚組、3枚組といった作品が登場すればまた変わるかもしれないけど、しばらくは1枚組5,800円というのが標準になりそうだ。

ドリームキャスト発売予定タイトル

発売日		ゲーム名	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	27日	ドリームキャスト本体	未定	セガ	ゲーム機本体	
	27日	★アーケードスティック	5,800円	セガ	周辺機器	
	27日	★ドリームキャスト・S端子ケーブル	3,000円	セガ	周辺機器	
	27日	★ドリームキャスト・キーボード	4,500円	セガ	周辺機器	
	27日	★ドリームキャスト・コントローラ	2,500円	セガ	周辺機器	
	27日	★ドリームキャスト・ステレオAVケーブル	1,500円	セガ	周辺機器	
	27日	★ドリームキャスト・モジュラーケーブル	700円	セガ	周辺機器	
	27日	★ビジュアルメモリ	2,500円	セガ	周辺機器	
	27日	★レーシングコントローラ	5,800円	セガ	周辺機器	
	27日	GODZILLA GENERATIONS	5,800円	セガ	ACT	VM
	27日	セガラリー2	5,800円	セガ	RAC	通信
	27日	バーチャファイター3tb	5,800円	セガ	格闘ACT	
	27日	ペンペントライアイスロン	5,800円	ゼネラル・エンタテイメント	RAC	
	27日	July	5,800円	フォーティファイブ	ADV	
12月	3日	ブルー スティンガー	5,800円	セガ	ADV+ACT	
	10日	GEIST FORCE（ガイストフォース）	5,800円	セガ	SHT	
	17日	SONIC ADVENTURE	5,800円	セガ	ACT	VM
	23日	インカミング　人類最終決戦	5,800円	イマジニア	SHT	
	23日	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）	5,800円	NECホームエレクトロニクス	S・RPG	
	23日	神機世界　エヴォリューション	5,800円	セガ/ESP/スティング	RPG	
	23日	MONACO GRAND PRIX　Racing Simulation2	未定	UBIソフト	RAC	
99年1月	14日	戦国 TURB	5,800円	NECホームエレクトロニクス	A・RPG	
	未定	クライマックス　ランダーズ	5,800円	セガ/クライマックス	RPG	VM
	未定	Speed Busters	未定	UBIソフト	RAC	
99年2月	未定	関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ　デジタル競馬新聞（仮称）	6,800円	ショウエイステム	ETC	
	未定	北へ。White Illumination	未定	ハドソン	ADV	
	未定	★釣りコントローラ（仮称）	未定	セガ	周辺機器	
	未定	★ゲットバス	未定	セガ	釣りSLG	釣りコン（仮）
99年3月	未定	ちょーハマるゴルフ	5,800円	セガ	SPT	VM
	未定	★クールボーダーズ	未定	ウエップシステム	SPT	
	未定	ぷよぷよ〜ん	未定	コンパイル	PUZ	
	未定	麻雀（仮称）	未定	ナグザット	麻雀	
99年8月	未定	エンターテイメントGOLF	未定	ボトム アップ	SPT	
	未定	大相撲	未定	ボトム アップ	SPT	
99年12月	未定	紫炎龍2（仮称）	未定	童	SHT	
	未定	ダイナマイトロボ（仮称）	未定	童	ACT	

発売日		ゲーム名	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
99年春	未定	★サイキックフォース2012	未定	タイトー	対戦ACT	
	未定	飛龍の拳列伝（仮称）	未定	カルチャーブレーン	格闘ACT	
	未定	☆エアロダンシング featuring Blue Impulse	未定	CRI	フライトSLG	
	未定	☆BUGGY HEAT（バギーヒート）	未定	CRI	RAC	
	未定	（AM2研・鈴木裕最新作）Project Berkley（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	未定	ハドソン	A・RPG	
	未定	Rayman2（仮称）	未定	UBIソフト	ACT	
99年末	未定	虹色天使	未定	ジャパンコーポレーション	育成SLG	
99年内	未定	Dの食卓2	5,800円	ワープ	A・RPG	VM、通信
	未定	★VGA BOX（仮称）	未定	セガ	周辺機器	
	未定	★ぷるぷるパック（仮称）	未定	セガ	周辺機器	
	未定	★アキハバラ電脳組パタPies！	未定	セガ	育成SLG	
	未定	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！	未定	セガ	SLG	
	未定	★ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜（仮称）	未定	セガ	対戦格闘	
	未定	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	未定	セガ	対戦バトルSLG	
	未定	プロ野球チームをつくろう！	未定	セガ	SLG	
発売日未定	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	メルクリウスプリティ	未定	NECインターチャネル	育成SLG	
	未定	モンスターブリード	未定	NECインターチャネル	育成SLG	VM
	未定	総天然色立体冒険活劇　パワーストーン	未定	カプコン	対戦ACT	
	未定	BIOHAZARD CODE:Veronica	未定	カプコン	ETC	
	未定	★グランディアII	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	★鄭問之三國誌	未定	ゲームアーツ	SLG	
	未定	★マイクデバイス（仮称）	未定	セガ	周辺機器	
	未定	★機動戦士ガンダム（仮称）	未定	バンダイ	未定	
	未定	F-1ゲーム（仮称）	未定	ビデオシステム	RAC	
	未定	はるかぜ戦隊Vフォース　―翼の向こうに―（仮称）	未定	ピングキッズ	S・RPG	

【対応機能】VM…ビジュアルメモリ　　釣りコン（仮）…釣りコントローラ（仮称）

その他製品

ネオジオポケット　●SNK●10月28日発売予定●7,800円
SNKの手がける携帯用ゲーム機。ドリームキャストとの連動が予定されている。

モスラドリームバトル（仮称）　●セガ●'98年12月発売予定●2,980円
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム機第2弾。

ガメラドリームバトル（仮称）　●セガ●'99年3月発売予定●2,980円
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム機第3弾。

毎週毎週、ドリームキャストタイトルが大幅に増えていっているせいもあって、今週はなんと32位までの期待のランキングを発表。あとはどれだけたくさんのタイトルが、年内に遊べるかに注目は集まるね。「VF3tb」をはじめ、各ソフトとも完成度は急速アップ中!!

TOP3 ………期待のタイトル　トップ3

1位　前回1位　SONIC ADVENTURE

セガ／12月17日発売予定／5,800円／ACT（VM対応）

378 POINTS

開発状況 55%

ショウでは遊んでみた?

ゲームショウでは、なんと全キャラクタープレイすることができたソニック。実際に遊んでみた手応えはどうだったかな? 来週はいったん新情報はお休み、最新情報はドリマガにて! 記事はP124。

2位　前回2位　バーチャファイター3tb

セガ／11月27日発売予定／5,800円／格闘ACT

353 POINTS

開発状況 80%

期待はますます高まる!

今週は巻頭14ページ大特集! ゲームショウに出展された、より完成に近づいたバージョン、そしてついにその姿を見せたアーケードスティックを紹介しているぞ。記事はこのあとすぐの、P20から。

3位　前回3位　セガラリー2

セガ／11月27日発売予定／5,800円／RAC（通信対応）

316 POINTS

開発状況 60%

通信対戦をチェック!

こちらの「ラリー2」も、開発途上版ながら実際にプレイできる形でゲームショウに出展されたぞ。気になる通信対戦については、P86からの記事で新たな事実が判明!? 気になる人は即チェックすべし!!

PICK UP …………今週のピックアップタイトル

Coming Soon　ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～（仮称）

セガ／'99年内発売予定／価格未定／対戦格闘

? POINTS

開発状況 ?%

全日の熱戦、再び!

「バーチャファイターからウルフが参戦!」など、ゲーム、プロレス両ファンの話題をさらった「FEATURING VIRTUA」。その発売からはや1年、待望の続編が発表! P52へ。

Coming Soon　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム

セガ／'99年内発売予定／価格未定／対戦バトルSLG

? POINTS

開発状況 ?%

気になるあのコト教えます

今週はP96からプロデューサーの亙氏へ直撃インタビュー!! ドリームキャスト版の新機体は? ビジュアルメモリとの連動、通信対応などなど、気になる内容に迫っている。

※画面は業務用のものです。

USER DATA TOP32 …期待のタイトルランキング

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	SONIC ADVENTURE	セガ／12月17日	378
2	2	バーチャファイター3tb	セガ／11月27日	353
3	3	セガラリー2	セガ／11月27日	316
4	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）	SNK／発売日未定	269
5	新	神機世界　エヴォリューション	セガ・ESP・スティング／12月23日	254
6	5	Dの食卓2	ワープ／'99年内予定	232
7	6	北へ。White Illumination	ハドソン／2月予定	227
8	新	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ／'99年内予定	219
9	新	クライマックス ランダーズ	セガ／1月予定	150
10	9	July	フォーティファイブ／11月27日	135
11	7	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル／発売日未定	134
12	新	プロ野球チームをつくろう!	セガ／'99年内予定	111
13	8	ブルー スティンガー	セガ／12月3日	95
14	12	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン／来春予定	82
15	新	紫炎龍2（仮称）	童／'99年12月予定	79
16	10	戦国 TURB	NECホームエレクトロニクス／1月14日	77
17	新	虹色天使	ジャパンコーポレーション／'99年末	64
18	新	BUGGY HEAT（バギーヒート）	CRI／来春予定	61
19	13	GODZILLA GENERATIONS	セガ／11月27日	58
20	15	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）	NECホームエレクトロニクス／12月23日	56
21	新	F-1ゲーム（仮称）	ビデオシステム／発売日未定	52
22	新	ちょーハマるゴルフ	セガ／3月予定	50
23	新	はるかぜ戦隊Vフォース ―翼の向こうに―（仮称）	ビングキッズ／発売日未定	42
24	11	モンスターブリード	NECインターチャネル／発売日未定	39
25	新	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI／来春予定	29
26	14	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	UBIソフト／12月23日	27
27	16	ペンペン トライアイスロン	ゼネラル・エンタテイメント／11月27日	21
28	新	飛龍の拳列伝（仮称）	カルチャーブレーン／来春予定	19
29	新	Speed Busters	UBIソフト／1月予定	6
29	新	関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ　デジタル競馬新聞（仮称）	ショウエイシステム／2月予定	6
29	新	Rayman2（仮称）	UBIソフト／来春予定	6
32	新	ダイナマイトロボ（仮称）	童／'99年12月予定	5

※上のデータのポイントは10月16日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

? グランディアII

前作から一転してアダルトなイメージに? P43をチェック!

? 鄭問之三國誌

鄭問（チェンウェン）先生の原画を生かした絵が魅力。P44で。

Dreamcast 移植希望 USER DATA TOP20

Dreamcast Want to convert!

ナムコ参入表明で移植希望も大変動アリ？

ナムコの参入が発表されて、大きな話題を呼んでるけど、今後はどんなタイトルが発表されるかが気になるよね。「VF3tb」移植で証明された高性能。まだまだ移植ラッシュは続くぞ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	198
1	1	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン	198
3	3	グランディア	ゲーム アーツ/ESP サターン	145
4	6	スーパーロボット大戦シリーズ（魔装機神を含む）	バンプレスト サターン他	132
5	8	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	116
6	13	バイオハザード2	カプコン プレイステーション	88
7	12	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	79
8	5	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ ビデオゲーム	66
9	9	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン アーケード	57
10	23	ストリートファイターZERO3	カプコン ビデオゲーム	59
11	31	機動戦艦ナデシコシリーズ	セガ サターン	53
12	7	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	50
13	4	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ ビデオゲーム	47
14	16	ソウルキャリバー	ナムコ ビデオゲーム	44
15	新	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	42
16	14	ラングリッサーシリーズ	メサイヤ サターン他	41
17	18	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル サターン	38
18	10	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	37
19	11	NiGHTS（ナイツ）	セガ サターン	35
20	24	超鋼戦紀 キカイオー	カプコン ビデオゲーム	34

祝 サイキックフォース2012

完成度30%

※画面は業務用のものです。

対戦ゲーム界に新風を送り込み、新規ユーザー層を開拓した「サイキック」の続編が完全移植へ！ 記事はP35から。

祝 ゲットバス

完成度?%

※画面は業務用のものです。

こちらも移植決定！ 懸念されていた操作機器についても、専用コントローラー、釣りコン（仮）の発売決定で一挙解決!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP15

Show Up! Arcade Video Games

新着タイトルが続々！ビートマニア最新作に注目

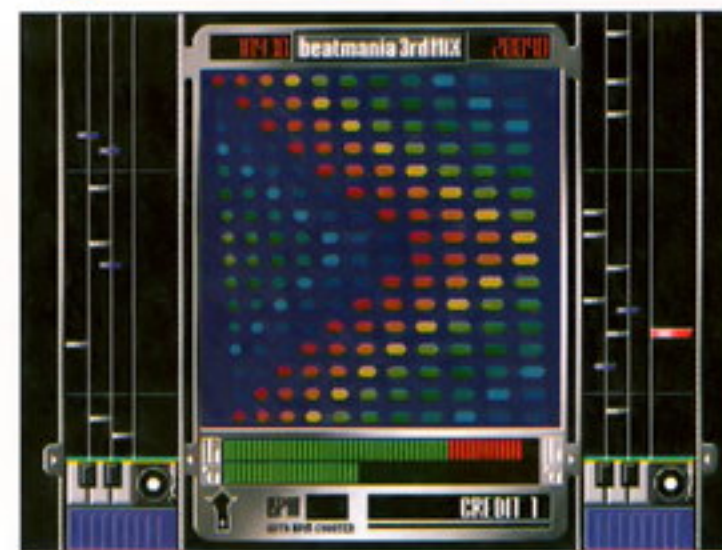
続々と姿を見せる新作ビデオゲームタイトル。最近は顔ぶれが決まっている上位の人気タイトルを早く抜き去ってくれるような新作が欲しいよね。今後はNAOMIの新作にも期待!!

順位	前回	ゲーム名	メーカー	POINTS
1	1	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ	22717
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	22684
3	3	ストリートファイターZERO3	カプコン	15377
4	4	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	13581
5	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	10407
6	6	鉄拳3	ナムコ	10063
7	7	ソウルキャリバー	ナムコ	7414
8	9	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ	5007
9	8	セガラリー2	セガ	4655
10	新	ビートマニア 3rd MIX	コナミ	4494
11	11	ダイナマイト刑事2	セガ	3264
12	15	超鋼戦紀 キカイオー	カプコン	3195
13	新	オーシャンハンター	セガ	2427
14	18	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	2408
15	12	ファイティングバイパーズ2	セガ	2214

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

今週の注目株！ One Point Check Game!

10位 NEW TITLE ビートマニア 3rd MIX

コナミ／稼働中／DJシミュレーション

満を持しての稼働開始！

1、2作目ともにスマッシュヒットを飛ばした「ビートマニア」最新作が稼働を開始!! 自分の腕にあわせて難易度を選べる親切設計はそのままで、難易度が4つとさらに細かく分けられているのだ。新モードの「バトルモード」で友達と競ってみるのもアツい！

Other Games!

13 オーシャンハンター

DX筐体は反動システムを内蔵。まさに"体感"シューティング！

20 ビーストバスターズ セカンドナイトメア

とにかく撃ちまくるのが楽しい作品。人質などもいないので安心！

AKIRA
LION
PAI
LAU
WOLF
JEFFRY
KAGE
SHUN
AOI
TAKA-ARASHI
DURAL

Virtua Fighter 3tb

SARAH

JACKY

ついにその姿を現し始めたドリームキャスト版「3tb」。発売日と価格も決定したうえに、ゲーム自体の完成度も日増しに高まりつつある。今回は東京ゲームショウ出品バージョンから抽出した、完成度80%の画面をお届けしよう。アーケード版と比べても遜色ない驚愕の完成度をその目で確かめてみてくれ!

本体同時発売!! 値段は5,800円(税別)に決定!!

バーチャファイター3tb

●セガ●11月27日発売予定●5,800円●3D対戦格闘ゲーム●1〜2人用●ドリームキャスト

キミは見分けられるか!? ここまで完成したドリームキャスト版「3tb」

本体のデモで、見た人を「あっ」と言わせた驚異のグラフィック性能を持つドリームキャスト。その潜在能力をフルに活用した「3tb」の完成度は現時点で80%ながら、すでにアーケード版とほぼ同じと言っていいほどだ。もちろん、見た目が同じでも処理が重くて……なんてことはまったくない。操作感覚、モーションの速ささえも100万円近くするというMODEL 3と同じものに仕上がり、ディープなプレイヤーさえもうならせるデキである。東京ゲームショウでは今回ここで紹介しているものよりもさらに完成度が上がっているバージョンが展示されていたぞ。

ゲームショウの完成度は80%!!

5800円でこれが家で遊べてしまう衝撃!!

キャラがやや小さく見えるが最新版ではアングルも修正され、もはやアーケード版と同等！

ドリームキャスト版

アーケード版（MODEL3）

技術の粋を結集して作られたMODEL3基板による「3」の美麗な画面は、2年後の現在でも最先端の域のままだ。

完成したステージも増えアーケード版との差は埋まりつつある!

ドリームキャスト版

完成度60%から

ドリームキャスト版

一気にここまで完成！

体力ゲージやその他の表示がなかった60%版に比べ、80%版はほぼアーケード版そのままの画面に完成している。一部のキャラのぎごちなかった動きも完全に解消されていたぞ。

80%版でも本物ソックリ

ドリームキャスト版

ジャイアントスイングのようなアングルが激しく変わる技も、ちゃんと表示されている！

Ver Up! 試合へのイントロが入った！

こま切れになった絵が合体し、次のキャラクターが表示される「3tb」のイントロ部分もすでに完成。対戦画面と同様、一部の違いも見つけ出せないほど高いレベルで移植されている。細かい部分さえも手は抜かれていない！

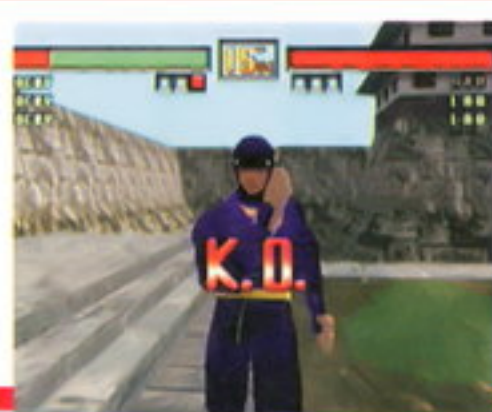
イントロ部分もこの通り。今回確認できたキャラは全員入っている。

Ver Up! リプレイ、スローリプレイも！

60%版では確認できなかった通常のリプレイやスローリプレイも、80%版でしっかりと確認できた。動作が遅くなってキャラの作りを細かく見ることはできるが、やはり遜色はなかったぞ。当然、リプレイ自体も完全移植だ。

動きが遅くなっても、キャラのアラはほとんど見つからない。

Ver Up! あの勝ちポーズも入っている!?

各キャラが持っている勝ちポーズは通常は4種類。これにジャッキーやカゲのピースや、パイの伸びをする隠しポーズが当然ながら移植されているはずだ。編集部では現在、通常の勝ちポーズ、負けポーズを確認しているぞ。

通常勝ちポーズ、隠し勝ちポーズ、全負けポーズもすべて完成？

セガの発表会で来場者すべてが驚いた!!

10月6日(火)、東京ゲームショウに先駆けて、ゲーム業界関係者へのお披露目の場となったセガ・ニューチャレンジ・カンファレンスⅡ。ここでは最新のドリームキャスト版「VF3tb」がプレイ可能な状態で何台も置かれ、大いに注目を集めていたぞ。まずはその会場の様子を速報だ。

ショウに出展されたものと同じ5キャラ使用可能なものが展示。デュラルも出現！

VM対応ジョイスティックも！

詳しくはP33へ！

会場では初めて公開されたジョイスティックも実際に触れる状態に。感覚は非常に快適！

CECK it CUT!! 次ページからはドリームキャスト版「VF3tb」徹底チェック！

真の"完全移植"はドリームキャスト版

CHECK it OUT! 技のモーションは完璧に再現されているか?

移植と聞いてまず気になるのが技のモーションの正確さだろう。キャラの外見が完璧でも、動き自体や動きの速さが違っていたら同じゲームとは思えない物になってしまう。

だが、ドリームキャスト版「3tb」ではそんな心配はいらないようだ。実際の画面を見たところ、動きの細かさもキレも、アーケード版とまったく同じ。これは、本当の完全移植が期待できるかもしれないぞ!

技の軌跡もちゃんと入っている。モーションに関しては期待以上のデキといえるだろう。

CHECK! 硬直時間などもフレーム単位で再現!?

ディープなプレイヤーになると、フレーム単位の細かさを要求してくるだろう。はたしてドリームキャスト版ではその期待に応えられるほど細かい移植ができるのだろうか? 詳細は不明だが、早い段階から多数のテストプレイヤーを使って技の細かいチェックを行っているとの噂が一部で流れているぞ。一刻も早く完成版をプレイしてみたい。

硬直時間などは、高度な戦いにおいて少しのズレも許されない。

1/60秒で展開される完全さにもはや疑いの余地なし!!

下の連続写真を見てもらってもわかる通り、モーションのデキは文句なし。ラウの空中コンボ、飛燕転身掌から連掌転身掃脚も見事に決まっている。

また対戦中での処理落ちも気になるところだが、現在公開されているキャラについてはポリゴンの欠けは見られず、重くなることもなかった。

条件付きで入る飛燕転身掌からの空中コンボも、ちゃんと最後まで滑らかな動きで入っているのがわかる。

プレイヤーが見たドリームキャスト版「VF3tb」ロンドン小林

PLAYER'S VIEW

「3tb」の良さを再認識できる一作

前作で、すでに業務用とサターンの性能に差があったにもかかわらずゲーム性をあそこまで再現したAM2研最新移植作……それを考えれば、このドリキャス版「3tb」の完成度は当たり前!?とは言え、今回は見た目も完全に追いついているという点で"完全移植"という言葉に説得力あります。ショウ版は当たり判定で若干違う面もあるけど、2研の移植作品は発売1カ月前くらいから完成度が一気に高まるのがいつものパターン。なので、現時点ではホント文句なし。個人的には、これを機に「3tb」の面白さをもっと皆に知ってほしいところです。

PROFILE 本誌での「VF1」「VF2」記事を担当したライター。「3」は引退中だが(?)、最近復活の兆し?

CHECK it OUT! 当たり判定は正確か?

ダウンしたキャラの足が数フレームだけ浮き上がり、そこへヒットする条件付きの空中コンボなどの再現は、当たり判定の正確さが要求されるところ。多種類の微妙な空中コンボを確認したわけではないが、かなり微妙な条件のものも入っているようだ。当たり判定も安心してよし、か?

舜帝の微妙な避けも

シュンの横寝や転倒立などは避けにもなるが……。

無理のない動きとタイミングで微妙な避け具合も再現されている。高度な駆け引きは十分に楽しめそうだ。

バウンドコンボも入る!

相手がダウンする直前に入る連続技もバッチリ。グイッと押し込む感覚がドリームキャストでも!

「VF3tb」で達成される！

CHECK it OUT! 操作感覚はどうなのか？

対戦で相手の行動を先読みして攻撃を出す場合や、モーションの見やすい攻撃に対して速い技でつぶす場合などは、アーケード版とまったく同じ操作感でないと違和感を覚えてしまう。入力から技が出るまでのタイミングがおもな違和感の原因なのだが、ドリームキャスト版では、これも心配なし。60%版で少し違和感があったものの、80%版でほとんど修正されていたぞ。

崩し投げ、いなし技といった相手をよろめかせる技もちゃんと入っているぞ。

起き上がりの攻防などは行動が読みやすいだけに、即座に反応する操作感が必要だ。

打撃技ヒット後、ガード後、またはギリギリではずれた場合なども、操作感やタイミングが違うと入る技が入らない、といった事態に。だが、現時点でかなり細かい部分も再現されていた。

PLAYER'S VIEW

プレイヤーが見たドリームキャスト版「VF3tb」 マン・ザ・サタンシャーク

ほとんどアーケードと変わらん！

現役でアーケード版をプレイしている者の目から見ても、本作はすばらしいデキ栄え。当たり判定や、重量級の起こしは若干気になったが、グラフィックやステージ音楽、裏技のピース（ジャッキー、影丸限定の裏技）といった細部まで完全に再現されており、すごくビックリした。しかし、今回のプレイでは、それ以上に驚いたことがあった。それは、アーケードスティックのレスポンスの良さ。アーケードスティックと胸を張って言える、完璧な仕上がりだった！ これはアーケードファンも要チェックのデキ。同時に2個買い！

PROFILE いついかなる時でも「VF3」の大会と聞けば、全国各地どこにでも足を運ぶ、駄目ライター。

CHECK it OUT! ステージとキャラはどこまで完成しているか？

現在、80%版で完成しているステージは右の9種類。ウルフ、ジェフリー、アオイ、洞窟ステージがいまだお披露目されていない状態だ。キャラに関してはアオイのみが未公開。やはり、絹と綿の質感の違いを表現できるというMODEL 3へ近づけるための試行錯誤が繰り返されているのだろうか？ また、一部の2Pキャラもまだ発表されていない。

- ［アキラ］結城武館 Gymnasium
- ［サラ］地下鉄 Subway
- ［ジャッキー］建築中のビル Building
- ［リオン］図書館 Library
- ［パイ］屋根の上 Roof
- ［ラウ］万里の長城 Great Wall
- ［影丸］城郭 Castle
- ［舜帝］筏 Raft
- ［鷹嵐］土俵 Sumo ring

CHECK! その他のステージの再現度は？

まだ完成していないアオイ、ウルフ、ジェフリーステージは、使用しているポリゴン数が特に多いといわれている。また、一部のステージで見られるモヤなども、まだ入っていない状態。再現度は開発チームの腕の見せどころと言えよう。

アーケード版（MODEL3）

モヤ、雪などは処理速度を圧迫するというが……。

Gymnasium

AIKIRA STAGE

アキラステージ［結城武館］

アキラvs舜帝 BATTLE REPLAYS

AKIRA YUKI VS SHUN DI

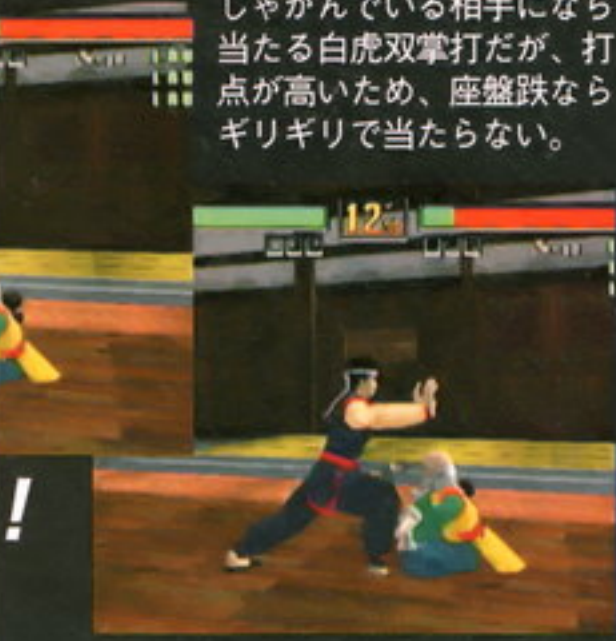
結城武館で行われたアキラと舜帝の試合。平らな床と壁のあるステージなのだが、試合は巧みな避けや軸移動により中央付近で展開された。そのため、壁の影響、アンジュレーションによる空中コンボや技の入り方などを確認することはできなかった。

だが、座盤跌による白虎双掌打を避けたり、アキラの開勝を転倒立でかわすなど、互いの高度な技の応酬もスムーズに動いていた。

AKIRA YUKI VS SHUN-DI

最後に吠えるか、それとも醜態をさらすか!?

アングルも完全再現！

リプレイのアングルは嫌味にならず、かつ、迫力のある高さからの視点へと変更される。また、酔歩転身肘など、一部の投げ技はアーケード版と同じくアングルが変更されていたぞ。

すんでのところで座盤跌をする舜帝。これで間に合うのかッ!?

しゃがんでいる相手になら当たる白虎双掌打だが、打点が高いため、座盤跌ならギリギリで当たらない。

アキラの白虎双掌打が舜帝に襲いかかる！　中段攻撃なので、このままでは当たってしまうのだが……。

高度な読みでかわせっ！

アキラ ステージの闘い ココに注目!!

きわめてノーマルなステージとして知られている結城武館だが、壁のバウンドや、リング際のわずかな傾斜によってリングアウトしやすくなっているあたりも再現されているか、今後チェックしていきたい。また、現時点で公開されているステージの中では唯一、アキラステージだけキャラの影が表示されていない。これも開発の完成度が上がったらチェックしておきたいポイントだ。

リング際のわずかな傾斜の滑りを見ろ！

リング際の滑り具合は勝敗の行方を大きく左右する。こだわってほしいところの1つだ。

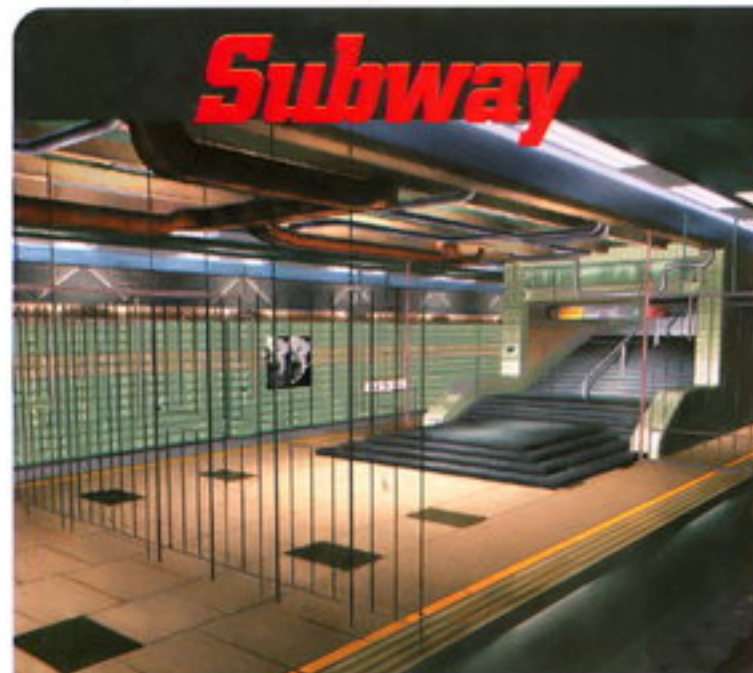
固有技 Virtua Fighter 3tb CHECK!

アキラ

崩撃雲身双虎掌　打開から鶴子穿林、白虎双掌打を1つにした連続技。動きが速くてモーションが見えにくいこの技も、アーケード版さながらのクオリティで動いている。

舜帝

転倒立～双蹥脚　後ろへ転がりながら逆立ちをする転倒立から、逆立ちのまま蹴りを入れる双蹥脚。舜帝が後転から転倒立へ入る際の姿勢もきれいに再現されている。

Subway

SARAH STAGE

サラステージ[地下鉄]

サラvsジャッキー BATTLE REPLAYS

SARAH BRYANT vs JACKY BRYANT

地下鉄ステージといえば、試合開始直前に走る両サイドの地下鉄だろう。画面には出ていないが、もうすでにちゃんと走っているので心配する必要はないだろう。

サラとジャッキーの闘いを見てみると、目につくのがダブルライジングニーによるノーマルヒットの浮きや、スラントバックナックルをガードしたあとの硬直時間、ガードのポーズの正確さ。細かい部分も作り込まれているのがわかる。

SARAH VS JACKY SARAH BRYANT JACKY BRYANT

すべてのモーションを正確に再現!!

浮かせ技の高さは?

ダブルライジングニーの２発目がノーマルヒットした場合の低い浮きは、ほぼアーケード版通り。ジャッキーのスラントバックナックルをガードしたあとの硬直も感覚的には同じだ。

はずれてしまっても、このあとにつなげるコンビネーションが……。

ライジングニーの降りぎわに出せる膝蹴りなら当たりやすい。当たり判定もかなり正確に作られているぞ。

「3」以降で当たりやすくなったとはいえ、間合いが少しでも開くとはずれてしまうライジングニー。

踏み込みの間合い正確

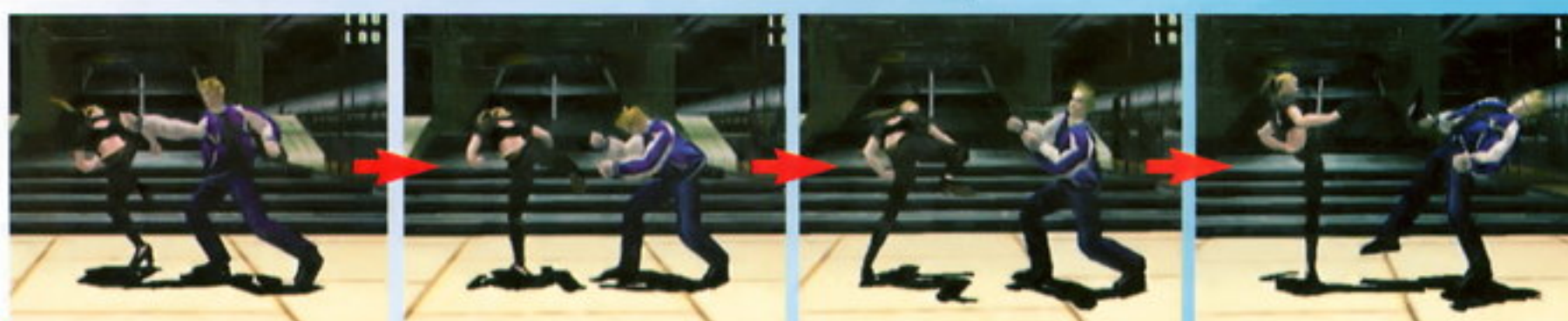
サラ ステージの闘い ココに注目!!

作り込みの部分は公開されているキャラを見ればわかるが、衣装の質感や風になびく髪など、かなり細かい部分まですでに再現されている。対戦の画面ではわかりにくいものの、勝ちポーズになればサラの揺れる胸などもわかるはずだ。現時点ではまだ未確認だが、サラのイヤリングの色変更などの細かい部分まで再現されるのでは……という話だ。本当の完全移植が期待できるぞ!?

揺れ具合までもが移植済みにッ!?

動く画面を見る機会があったら、サラのイヤリングや胸の揺れ具合もチェックせよ！

固有技 Virtua Fighter 3tb CHECK!

サラ

イリュージョンジャックナイフ
中段→上段と続くキックから、中段のジャックナイフキックへつなげるコンビネーション。ディレイも再現されているか!?

サディスティックハンギングニー
相手を後ろから締め上げ、背中へ膝蹴りを食らわせるジャッキーの投げ技。締め上げる時の溜めや、蹴り上げる速さ、ダウン後の硬直も文句なし。

ジャッキー

Building

JACKY STAGE

ジャッキーステージ[建築中のビル]

ジャッキーvsサラ BATTLE REPLAYS

建設中のビルの屋上と思われる場所がジャッキーステージ。鉄骨の間に透明なガラスが敷かれており、一部には積まれた鉄骨も。
タイプが似ているキャラ同士ということもあってか、ジャッキー対サラ戦は似たような技の掛け合いとなっている。しかし、ジャッキーのサマーソルトキックが決まった直後や、サラの空中コンボなどはアーケード版と同じ技が同じタイミングでヒットしていたぞ。

JACKY BRYANT VS SARAH BRYANT

JACKY BRYANT VS SARAH BRYANT

ジャッキー固有の動きもチェックせよ!

細かい部分だが……

パンチを食らったサラの硬直時間は実際の時間で1秒もない。このわずかな時間の硬直とモーションでさえもアーケード版と同じ感覚になっている。サラのニーキックの浮きにも注目だ。

両者が着地するまでの時間も完璧といえるほど見事なタイミング。

ヒット後の両者の間合い、ジャッキーの鼻をこする動作、アングルの離れ具合まで忠実に移植されている。

サラが使うものよりも重い感覚のサマーソルトキック。ヒットの瞬間の爽快さはドリームキャストでも健在。

ジャッキーのサマー!

Virtua Fighter 3tb ジャッキー ステージの闘い ココに注目!!

建築中のビルというと狭さばかりが目立ってしまいがちだが、奥側にある低い壁も特色の1つ。打撃技で高く浮いた場合や、カゲの浮霞などでリングアウトするあたりも再現されるか、見守っていきたいところだ。他にも「3tb」から加わった小技で、試合開始前に特定のコマンドを入れているとキャラの上から火花が落ちたり、床の電球が割れるというギミックも入るかどうかチェックしたい。

隠しコマンドはいつ移植される!?

飛び散る火花や隠しポーズなどは今のところ未確認。これから入っていくはずだ。

固有技 Virtua Fighter 3tb CHECK!

ジャッキー

ダッシュハンマーキック

ライジングニーを仕掛けようとするサラにカウンターでダッシュハンマーキックがヒット。キックの重ささえも伝わってくるほどの迫力だ。

サラ

サマーソルトキック

ジャッキーと同じ技で、似たようなモーションだが、サラのサマーソルトキックはスパッと斬るような感覚。違いはハッキリわかるぞ。

Library

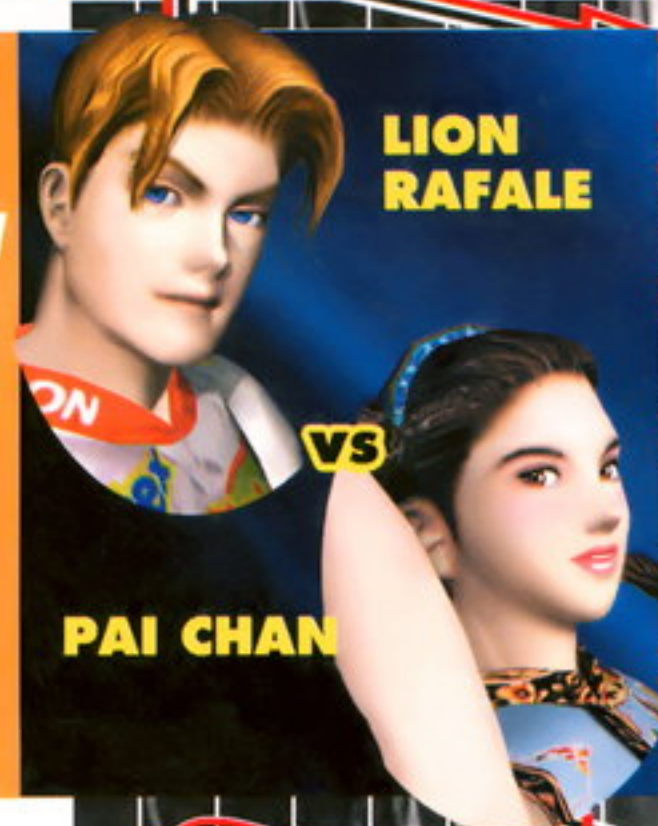
LION STAGE

リオンステージ
[図書館]

リオンvsパイ
BATTLE REPLAYS

リオンステージは総面積の半分近くが階段となっており、アンジュレーションの影響が顕著に見られる。ドリームキャスト版によるデモンストレーション対戦でも、アンジュレーションを使った場面をいくつか確認できた。

ほかに、リオンの中段キックを始めとする各種打撃技の軌跡や、パイの飛燕単脚ガード時の特殊なモーション、さらにはダウンしない打撃なども確認できたぞ。

LION RAFALE VS PAI CHAN

技の軌跡と特性を違和感なく再現!

モーションは完璧!?

速い技はモーションがわかるように残像がつく。ドリームキャスト版のキャラも美しい残像を残して技を繰り出していたぞ。ガードされた時のモーションも80%版では完全に修正された。

1発目の蹴りのあと、すぐに2発目が繰り出される。どちらも下段だ。

中段攻撃のようなモーションだが、2発目も足を振り上げる時にヒットする。忠実な当たり方だ。

立ち状態の敵にヒットするリオンの穿弓腿。その体勢から、高い場所で出すと当たり判定がやや変化する。

リオンの穿弓腿が!

リオン ステージの闘い ココに注目!!

この対戦ではリオンが攛下尖転から閃転空脚を繰り出すという場面がある。結果的にパイは背後を取られるのだが、閃転空脚をかわして逆にリオンの背後を取るという流れが展開。特に図書館ステージに限られないが、技の硬直時間やタイミングがバッチリ合っていないと、このような展開にはなりにくいはず。空中コンボや連続技だけではなく、技の応酬でも忠実に再現されているのだ。

かわしボタンによる絶妙な攻防も再現!

避ける方向さえ間違えなければ、アーケード版と同じように背後を取り返すこともできる。

固有技 CHECK!

リオン

登山翻車脚

敵の膝に乗り、背転をすると同時に蹴り上げるリオンの投げ技。このあとに前掃腿を入れるのがリオンの常套手段だ。80%版でもバッチリ入っていたぞ。

パイ

転身捜倒

ねじり倒すような動きが特徴のパイの投げ。階段の上から下へ向けて敵を倒した場合、ほんの少しではあるがアンジュレーションによりダメージが増加する。

Roof

PAI STAGE

パイステージ
[屋根の上]

パイvsジャッキー

BATTLE REPLAYS

PAI CHAN vs JACKY BRYANT

全ステージ中でもっとも傾斜がきつい屋根の上。パイの燕青虎双破が低い位置からヒットしていることからもわかるように、アンジュレーションの影響はどこよりも大きい。低い位置から攻撃すれば有利になりやすいが、浮かされた場合は滞空時間も長くなってしまう。また、1P側か2P側かによって有利、不利が色濃く出るので、リングアウトの危険を含め、さまざまな要素に注意して闘っている。

全ステージ中最大の傾斜でも技は入る!?

臨機応変な対応を！

デモンストレーションではジャッキーがスピンヒールソードからのサマーソルトキックを狙うが、パイが低い場所にいたため決まらなかった。急な傾斜も完全に移植されているのだ。

技の途中では、さらに低い体勢で敵の懐へ飛び込んでいくのだ。

パイの姿勢が斜面と平行になっているため下段攻撃に見えるが、燕青虎双破は中段攻撃なのだ。

パイの燕青虎双破がジャッキーにヒット！　低い姿勢の技だけに、低い場所から攻めればつぶされにくい。

高低差の効果を戦術に

パイ ステージの闘い ココに注目!!

この闘いで見るべき点は、やはり傾斜に合わせた空中コンボの使い分けだろう。パイはカウンターヒットで相手を浮かせる技が多く、さらに強力な連環転身脚、連環転身掃脚などへとつなげられる。今回確認したバージョンでは、浮かせてからの連環転身掃脚の最後の蹴りをバウンドしたジャッキーに入れたり、アンジュレーションにより通常なら入るコンボが入らなかったりというシーンが見られた。

技を入れてからの判断力も要求される

敵を浮かせてから何を入れるか。1/60秒なら浮き具合を見てから技を変化させられる。

固有技 Virtua Fighter 3tb CHECK!

パイ

虎燕煽脚

足を大きく蹴り上げたあと、踵落としを決めるコンビネーション。蹴り上げる時の足の軌跡がちゃんと表現されているあたりに注目してほしい。

ジャッキー

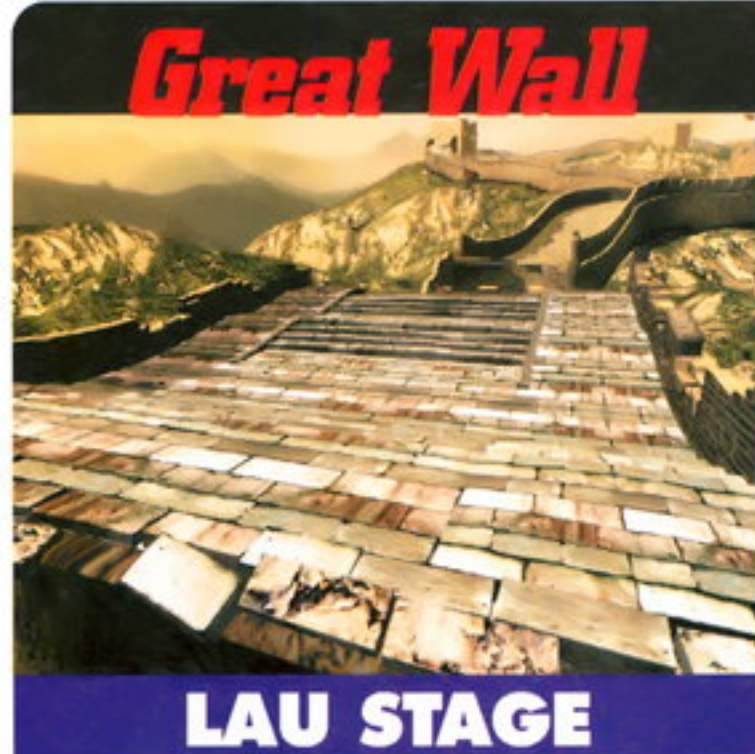
ノーザンライトボム

敵を高く抱え上げ、頭から地面へ落とすジャッキーの投げ技だ。ノーザンライトボムのように、移動距離の短い技はアンジュレーションの影響を受けにくい。

※このステージの画面が暗いのは、開発中の画面のためです。

PAI CHAN VS JACKY BRYANT 3tb

Great Wall

LAU STAGE

ラウステージ
[万里の長城]

ラウvsウルフ BATTLE REPLAYS

LAU CHAN vs WOLF HAWKFIELD

全体を見渡すとゆるやかな傾斜で形成されている万里の長城だが、じつは階段や低い壁際で浮かされた時のリングアウトと、意外に注意すべき点が多い。

デモンストレーションの対戦ではほぼ中央で戦っていたため、ステージの特性をはっきりとは確認できなかった。しかし、キッチリと入ったラウの飛燕転身掌から入る空中コンボやウルフのジャイアントスイングなどは見どころだ。

豪快なアングル変化が堪能できるッ!

小技から大技まで!

通常は横から見た視点だが、大技が決まるとアングルが微妙に変化。どの技でどのようなアングルになるかはほとんど決まっており、この変化もドリームキャスト版で同じものが楽しめるぞ。

いまにも落ちそうなウルフを、パンチでつないで追加ダメージ。

連掌転身掃脚の最後は地をなめるような回し蹴り。地面についてすぐの敵にもヒットする技なのだ。

浮かせてからの連続技は浮いた高さや場所で入る条件が違ってくる。移植の完璧さは空中コンボで見よう。

空中コンボもバッチリ!

ラウ ステージの闘い ココに注目!!

ラウがウルフの起き上がり攻撃をガードするシーンでは、攻撃を出した側の足が止まるモーションの再現性が確認できた。この点に関しても、さすがにアーケード版のモーションを使用しているだけに文句のつけようがないデキだ。ガードした側も反応が遅れると敵が入れていた投げを食らってしまう、という微妙な感覚もドリームキャストの80%版では完璧に再現できていたぞ。

ガード硬直と動きはどうなっているか?

起き上がり攻撃をガードした時に見られる独特の止まり方さえも忠実に再現されていた!

固有技 Virtua Fighter 3tb CHECK!

ラウ

肩車頭落
技名の通り、敵を肩にかつい で頭から地面へ叩きつける投げ技。重そうにかつぎ上げ、一気に地面へ落とすあたりの一連の動作はぜひ見るべきところだ。

ウルフ

ボディブロー
前進しながらのボディブロー。前へ進むごとにやや上体を沈めて中段のパンチを繰り出している。ここから投げへいくか、コンビネーションにつなぐか!?

LAU CHAN VS WOLF HAWKFIELD

Castle
KAGE STAGE

影丸ステージ
[城郭]

影丸vsジェフリー
BATTLE REPLAYS

城郭の階段や柵の部分に目を奪われがちだが、じつは対戦でキーポイントになるのが小さな起伏と壁のない部分だ。空中コンボへの影響は小さいものの、攻撃側が起伏の上に立っていた場合などは、中段攻撃といえど当たりにくくなってしまう。この対戦のポイントも、小さい起伏の再現性の高さと、アンジュレーションにより自分と敵の位置が変化する部分にあるのではないだろうか。

KAGE MARU
VS
JEFFRY McWILD

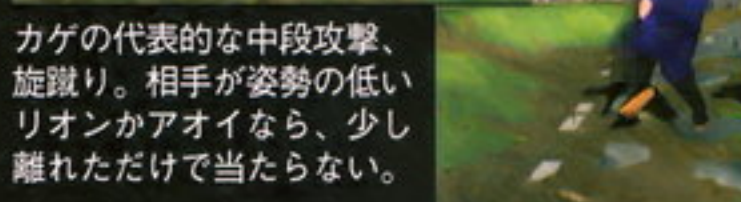
KAGE MARU VS JEFFRY McWILD

小さな起伏上での戦いにも注目したい！

通常ヒットもバウンドも

敵をダウンさせてからダメージを与えるカゲの流影脚は、起伏にあまり左右されない技。しかし、ダウンさせてから流影脚が入らなくなる時間や、使うときの感覚はアーケード版と同じ。

敵が運悪く起伏の途中にいたりすると、当たりやすくなる。

体の大きいジェフリーには、若干であるがヒットさせやすい技だ。相手との距離を見て使わねばならない。

カゲの代表的な中段攻撃、旋蹴り。相手が姿勢の低いリオンかアオイなら、少し離れただけで当たらない。

旋蹴りも滑らかに動く

影丸 ステージの闘い ココに注目!!

Virtua Fighter 3tb

小さな起伏や階段でこそ違いは目立たないが、あまり大きくない、高い起伏で闘うとキャラの姿勢も少しおかしくなる。もちろんこのアンジュレーションも技の当たり方に大きく影響してくるぞ。立ち状態では中段攻撃も上段攻撃も同じようなものなのだが、防御側がしゃがんだまま後ろへ歩いている時や、構えが低いリオンやアオイの場合は、小さな起伏でも避けられるかどうかが大きく違う。

完全なる3D空間だからこその起伏！

階段や起伏などでは、キャラの構えもそれに合わせて微妙に変化しているのだ。

影丸

固有技 Virtua Fighter 3tb CHECK!

ジェフリー

闇霞

背中を向けた上体で背転し、足で相手の頭をつかんで投げる。キャッチ投げという部類の技なのだが、吸い込むような投げの感覚もうまく再現されている。

バーティカルアッパー

起き上がりに重ねたカゲの円月蹴りだが、しゃがみ状態からのアッパーでつぶされている。時間にすれば一瞬だが、技をつぶすタイミングもバッチリ。

Raft

SHUN-DI STAGE

舜帝ステージ[筏]

舜帝vsウルフ BATTLE REPLAYS

一見して平らなようだが、じつは分割されたイカダが波で上下しているステージ。ドリームキャスト版でもイカダの接合部分が上下するのはまったく同じ。ステージも全体を通して完成度が高い。

残念ながらウルフが体力のない舜帝を一方的に攻めまくっていた試合展開だったため、細かい部分は確認できなかった。だが、ロードロップキックの浮き方や投げ技のモーションは完璧だったぞ。

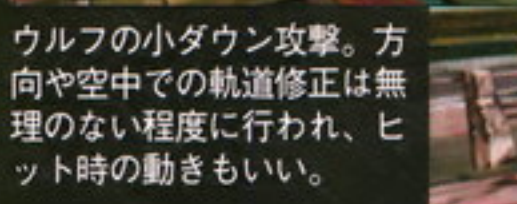
SHUN-DI vs WOLF HAWKFIELD

高さが千変万化する不安定な筏を見よ!

筏と船がポイント!?

イカダとイカダの継ぎ目がつねに上下する。相手との間合いによっては避けられる技も出てくるので、決してあなどれない。また、揺れの大きい船のあたりはどのキャラでも注意だ。

他のキャラのダウン攻撃も同様に100%のデキ栄えなのだ。

キャラが乗っているイカダが波で傾き、船がせり上がってきている様子も連続写真から見て取れる。

ウルフの小ダウン攻撃。方向や空中での軌道修正は無理のない程度に行われ、ヒット時の動きもいい。

重量感も伝わってくる!

舜帝 ステージの闘い ココに注目!!

シュンステージの最大の特徴はイカダと船の接合部だ。イカダとイカダの接合部よりも、イカダと船の接合部のほうがはるかに大きく揺れるため、揺れによっては運良く敵の打撃技をかいくぐれることもある。実際にキャラが船の辺りで攻防をしたわけではないが、動いている画面をみる限りでは船の揺れ方はアーケード版と同じであった。他のステージと同じく、十分に期待できる完成度だろう。

船の近くでの攻防は頻繁に起こりうる?

画面奥の大きく揺れる船は不確定要素が絡む場所。上下するタイミングもバッチリ?

ウルフ 固有技 Virtua Fighter 3tb CHECK!

ロードロップキック

相手の足もとめがけて低空のドロップキックを繰り出す。食らった側は独特の倒れ方をするのだが、ここもしっかりとしたモーションで作られていた。

ジャイアントスイング

動きは当然のごとく文句なし。投げたあとにウルフのダウン投げが間に合うかどうかなどは未確認。だが、基本の部分だけに入らないことはないだろう。

SHUN-DI VS WOLF HAWKFIELD

Sumo Ring

TAKA-ARASHI STAGE

鷹嵐ステージ[土俵]

鷹嵐vsジェフリー

BATTLE REPLAYS

TAKA-ARASHI VS JEFFRY McWILD

真円の土俵で重量級同士の対決だ。ここで見るべきところは、鷹嵐が持つ他のキャラと異なる特性だろう。「3」では倒れにくく、打撃技ヒット後に投げ技が確定していた鷹嵐だが、「3tb」で倒れやすくなるよう修正されている。この修正部分はジェフリーのキリングトーキックを食らってダウンする鷹嵐によって確認できた。ほかにダウン後に下段攻撃を食らう特性もあるが、今回は未確認だ。

土俵で繰り広げられる熱い男のバトル!

鷹嵐の特性は出ている?

ダウンしている間は敵の下段攻撃を食らいやすい鷹嵐。残念ながら今回確認できたのは、打撃技を食らってダウンする「3tb」の修正点と、各種の技だけとなってしまった。

高く足を上げて四股の体勢に入る。決まる局面は限られている。

鷹嵐の足が地面に降ろされると、地響きが聞こえて敵の体が持ち上がる。重さが画面から伝わってくるぞ。

敵をダウンさせてから入る四股。他にもバウンドした相手に蹴たぐりを入れることができるはずだ。

力士ならではの技に注目!

鷹嵐

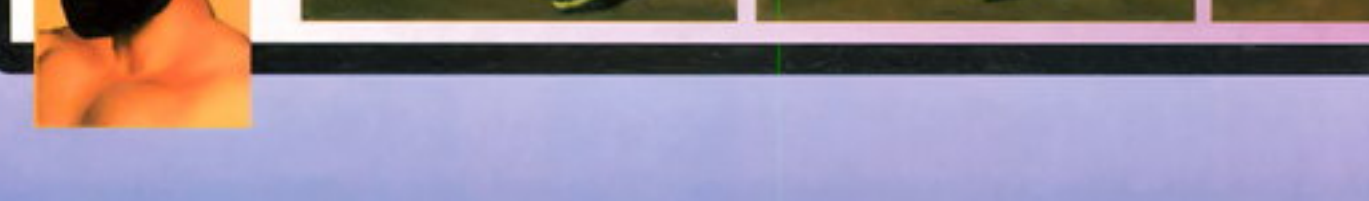
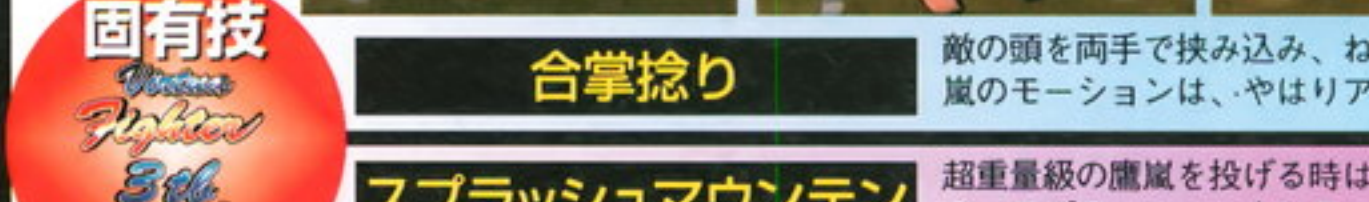
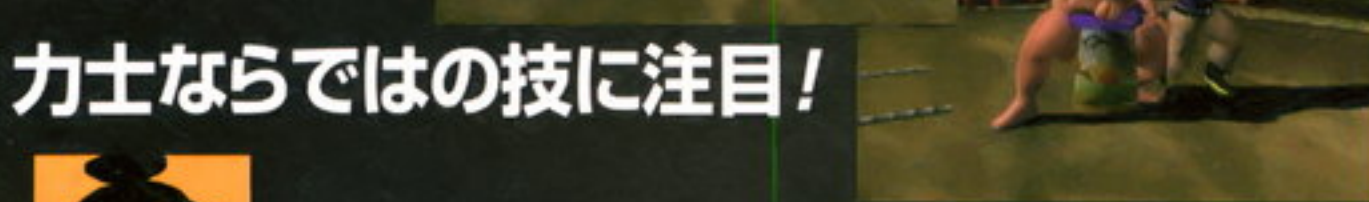
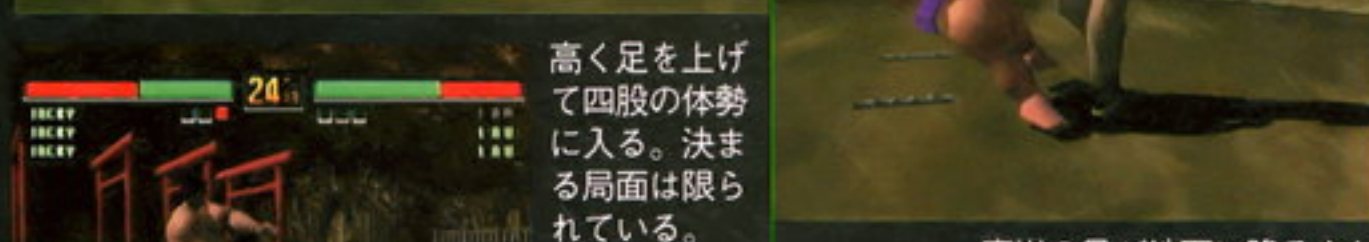
固有技 Virtua Fighter 3tb CHECK!

ジェフリー

合掌捻り

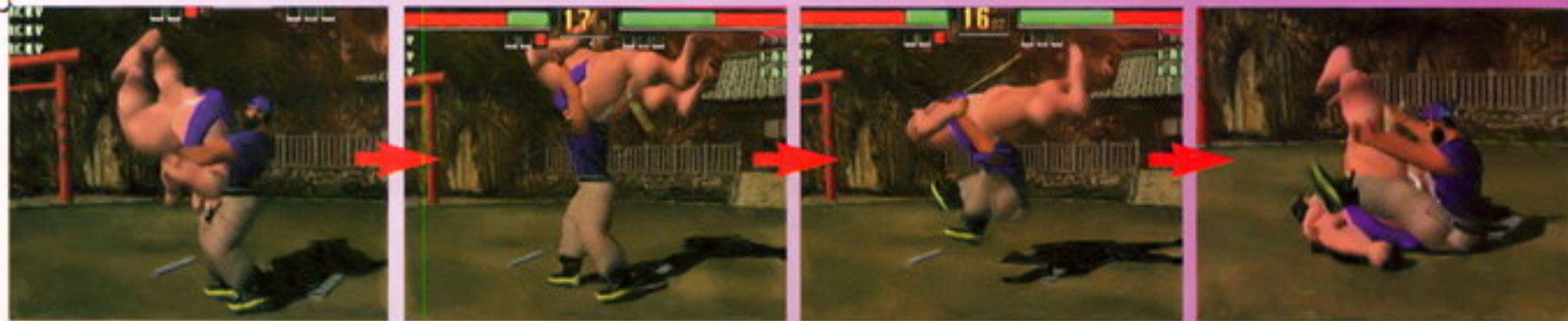
敵の頭を両手で挟み込み、ねじるように投げる相撲の大技。執拗に揺さぶる鷹嵐のモーションは、やはりアーケード版と遜色ないデキだ。

スプラッシュマウンテン

超重量級の鷹嵐を投げる時は、全キャラの投げ技も少しだけ動作が変わってくる。スプラッシュマウンテンも持ち上げるのに時間がかかってしまうのだ。

鷹嵐 ステージの闘い ココに注目!!

一見して何の変哲もない丸いリングだが、アーケード版では砂の抵抗が計算されていたり、周囲に敷き詰められた俵の引っ掛かり具合も考慮されているという。ウルフの砂漠やジェフリーの南海の孤島ステージほど顕著ではないものの、アーケード版の対戦でも何となく抵抗を感じていた人はいるだろう。このあたりもドリームキャスト版に反映されるかどうか、今後チェックしていきたいポイント。

緻密に計算された土俵も再現される!?

丸い土俵に隠された緻密な計算。ドリームキャストでどこまで再現できるだろうか?

続報を待て!これから注目すべき点はココだ!

本体同時発売に向け、残りの20%がこうしている間にも作り続けられている。80%版で誰もがうなるクオリティの画面が発表され、東京ゲームショウでは対戦もできていた。しかし、まだまだ疑問に残る点や、完成していない部分も数多く見られるのは確かだ。今後の開発進行状況とあわせて、未完成部分の公開も期待しつつ見守っていこう。

CHECK! 空中コンボは完全に再現できるか!?

アーケード版の「3」が発表されてからはや2年以上が経っているが、その間、プレイヤーたちの手によって探し出された空中コンボの数々はもはや数え切れないほどに膨れ上がっている。中には非常に限定された条件でしか入らないものもあり、これらすべてを再現させるには、ゲームのシステムからステージの細部にいたるまで完璧に移植されなくてはならない。現在、多数のテストプレイヤーによって調整が進んでいるとのことだが、どこまで再現されるだろうか?

条件が重なっても同じように技が入るのかッ!?

アーケード版(MODEL3)

特殊な条件でのみ入る連続技など、イレギュラーな要素は多いといわれている「3tb」。

アーケード版(MODEL3)

このように数フレームだけ入る連続技も忠実に再現できるか、今後の開発状況に注目だ。

CHECK! 未公開キャラの公開はいつ!?

ドリームキャスト版で公開されているキャラクターは、現時点でアオイとデュラルを除く9人。公開されているキャラに関しても、残念ながらすべて1Pカラーのみとなっている。

「VF3」が公開された当初の説明で、アオイには他のキャラと比べて多くのポリゴンを使用しているといわれていた。しかも絹の振り袖の滑らかさを表現していたり、風になびく長い髪など、他とは一線を画す力の入れようだ。どうやら公開が遅れている理由はこの辺りにあるのではないだろうか。これからの情報を待っていてほしい。

'96・2月 AOU DEMO

葵とデュラルは!?
まだ姿を見ない葵。アーケード版でもかなり苦労したキャラだけにDC版も大変?

アーケード版(MODEL3)

MODEL3ならではの処理が多数施されているデュラル。じつは今回のDC版でも1Pプレイ時に出現することが判明。DC版でもやはり美しかった。透明化はどうなる?

アーケード版(MODEL3)

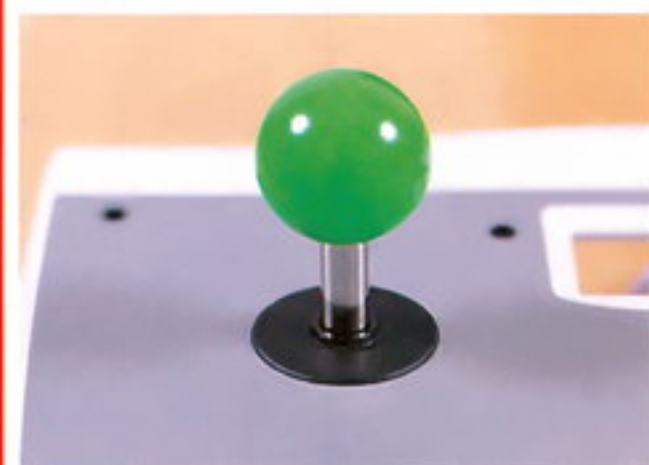
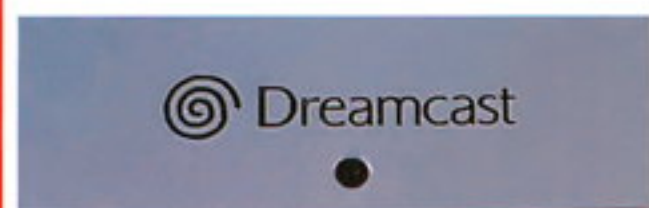
未公開キャラ同様、未公開ステージもある。今回確認できなかったのは砂漠ステージと。

アーケード版(MODEL3)

ジェフリーの南海の孤島ステージと葵ステージ。そして対戦専用ステージの4つだ。

SCOOP撮!! これがドリームキャスト用ジョイスティックだ!!

セガの発表会会場と先日の東京ゲームショウで、ドリームキャスト版「バーチャファイター3tb」とともに展示されていた専用ジョイスティック。最後は、「アーケードスティック」と呼ばれるこの新型ジョイスティックを、各部にわたって徹底紹介するぞ。最大の特徴であるビジュアルメモリの挿入口。進化したジョイスティックは、「VF3tb」と同日発売で5,800円だぞ!

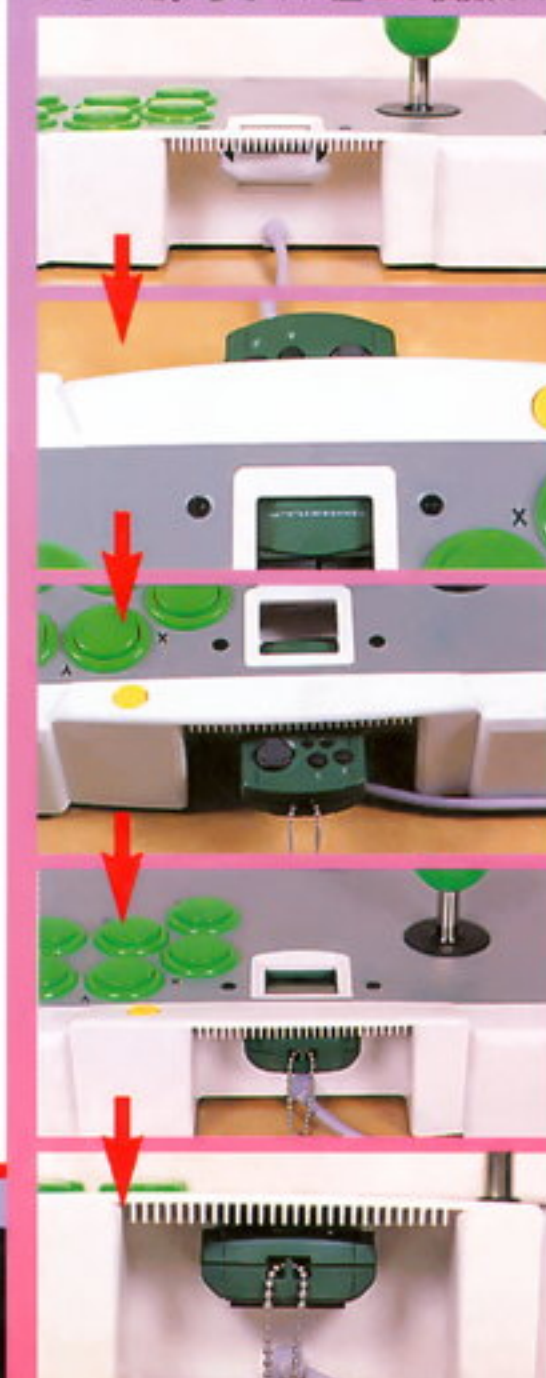
上面は、グレーを基調にしたシックな色合いという、セガサターンのモノとはちょっと違った印象の仕上がり。安定性も抜群。

スティック部分。今回はいい部品を厳選し、限りなくアーケードのものに近いそうだぞ。

スタートボタンは、押しやすい位置に配置。プレイ中、間違って押してしまうこともない。

ボタンは6つ!

コントロールパッドとは違い、ボタンは6つ(A、B、C、X、Y、Z)上面に配置されている。

ビジュアルメモリも差せる!

従来のジョイスティックと最も違う部分がコレ。センター部分にはドリームキャストのビジュアルメモリが差せるようになっているのだ。ちなみに差せる個数は1つだ。

スロットイン!!

差したのは、あつめてゴジラ版。差すとピーと音が鳴るぞ。

メイキングオブ レッドカンパニー

レッドカンパニーの歴史がわかる本が出るぞ！

今秋発売予定

「超魔神英雄伝ワタル」をはじめ、「天外魔境シリーズ」や「サクラ大戦シリーズ」など、ゲームソフトなどの企画・制作でおなじみ、広井王子氏率いるクリエイター集団・レッドカンパニー。その設立から今日に至るまでの軌跡をまとめた読み物。懐かしのアイテムあれこれから話題の最新作を年代順に網羅した、<レッドカンパニーの生い立ち>や、代表メンバー、またキャラクターなどを紹介する<レッドカンパニー大事典>を掲載！　さらにレッドのさまざまな企画満載でお送りする、レッドカンパニーのすべてをつめこんだ一冊!!

予価1,300円／B5判・112ページ・オールカラー／レッド×ソフトバンク共同製作

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんので注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

サイキックフォース2012

完全移植決定!!

サイキックフォース 2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

●対応機種：ドリームキャスト
●'99年春発売予定
●価格未定
●対戦アクション
●２人対戦可能

360度の「空間」を飛翔、シューティングと格闘の要素を織り交ぜて、対戦ゲームの新機軸を切り開いた「サイキックフォースシリーズ」。その第2弾、高性能の新基板を使用しているため、コンシューマー（家庭用）への移植はないと言われ続けてきた「2012」が、ついにドリームキャストへ登場決定！ ——1999年春、新時代のマシンで、新世代の超能力大戦が動き始める。

 ※画面はすべてアーケード版のものです。

サイキッカー集結

人を超えた特殊能力を持つ者「サイキッカー」。彼らはなぜ、そしてどんな能力をもって戦うのか。まずは、サイキックや呪符、科学力を駆使して「2012」第2次超能力大戦を戦い抜く10人の戦士をご紹介しよう。

パティ
MASTER OF TONE

人を癒す母の声。その力を継いだ彼女は、母を探す旅の途中でマイトと出会う。やがて、母が殺されていたことを知るパティ。超能力は人を救う力だと願う彼女も、母の死の真相を知るため、「音」を武器に戦うことになる。

玄信
MAGIC USER

総本山に戻った影高野の退魔師・玄信を迎えたのは、全滅した影高野だった。いまわのきわの兄弟子の言葉からサイキッカーの仕業だと知る玄信。老戦士は業を負うことを承知で呪符を手に戦い始める。

エターナルハープ
←→+弱で音塊設置後 ←→→+弱で音塊炸裂

金剛輪
←→+強

ライトニングソード
←↓→+強

A.D.2012

軍事兵器として、国家単位での人体実験が行われてきた超能力者＝サイキッカーたち。その1人キースは人間の横暴に対抗し、サイキッカーの理想郷を作るべく超能力者集団「ノア」を結成した。だが、ノアの無差別な破壊行為を憂えたバーンは、エミリオとウェンディーを伴ってノアを抜け、親友キースと対峙。彼を止めるべく死闘を演じる。しかし決着がつく前に、ノアの幹部ウォンの裏切りによって爆破されたノア本部が崩壊。踏み込んだ軍に多くのノアの同志が捕らえられ、またキースも行方不明となっ

マイト
MASTER OF LIGHTNING

記憶を持たず、ただ「サイキッカーを狩る」という使命にのみ動かされて戦う電撃の狩人。重傷の彼を救ってくれたパティと旅を続けるが、マイトの宿命は、彼の心に温かさをくれた彼女の命をも奪おうとしていた。

エアスラッシャー
←→+弱

オールレンジミサイル
←→+強

第三勢力

新生ノアに属さず、軍にも属さない第三勢力。他二勢力の脅威となっており、特にサイキッカーハンターは、軍と新生ノアの双方で、その正体を調査中である。また"音を操って人体に影響を与える少女"パティは、その能力を欲する軍サイキッカーおよび新生ノアに狙われている。

ウェンディー
MASTER OF WIND

2年前の爆発で生き別れた仲間を探すため、また、姉の消息の真実を知るために戦う、風使いの少女。彼女の声は、堕天使となったエミリオに届くのか。そして、知らず芽生えた、バーンへの想いは……？

ゲイツ
CYBORG

妻と娘を殺したサイキッカーを追うため、サイボーグとなったゲイツ。戦闘中作動不能になり、ノアに改造されていたが、カルロに記憶を消され、対軍用サイボーグ・αになる。

軍サイキッカー部隊

2年前、驚異的な力を持つ超能力者たちに対し、国家はサイボーグを配備した「対サイキッカー部隊」を当たらせた。だが、ある男が軍を変える。彼は「ノア」を軍に売り渡し、国にサイキッカーの軍事利用を提案したのだ。自身も強大な力を持つウォンが指揮権を握り、人工サイキッカーをも擁する部隊。それがこの「軍サイキッカー部隊」である。

刹那（せつな）

力が欲しい。男は、力なき者への屈辱の日々から逃れるべく自ら軍の実験体に志願し、完成体の人工サイキッカー第1号となった。闇を意のままにし、最強を自負する刹那。その狂気はやがて仲間にも向けられていく。

MASTER OF DARKNESS

エミリオ

MASTER OF LIGHT

ノア本部の爆発騒ぎで、軍に捕らえられたエミリオ。憔悴する彼に、ウォンが救いの手を差し伸べる。そして2年後。軍サイキッカー部隊に、破壊を好み、光を力とする自らの能力に悦する少年の姿があった。──2012年、堕天使降臨。

ミラーズコフィン

←→+強

トリニティレイ

←→→+弱

シェービングウォール

敵投げ間合いで←→→+弱

ハイパーナパーム

←↓→+強

ハイドロブレード

←→+強

て、ノアを中心とした第一次超能力大戦は終結した。

しかし、歴史は繰り返す。第一次超能力大戦から2年後の2012年、再び迫害の闇に追いやられたサイキッカーの未来のため、カルロが「キース復活」の報とともに新生ノアを立て、軍と手を結んだウォンが、人工サイキッカーの第1号である刹那を加えた「軍サイキッカー部隊」を結成。そこに、サイキッカーを邪悪とする影高野や、サイキッカーを見境いなく狩る「サイキッカーハンター」が加わり、2012年、新たな超能力大戦の幕が開くこととなる。

新超能力大戦勃発

ガデス

MASTER OF GRAVITY

信じる者は己のみ。気分次第で道を選ぶガデスは、元々新生ノアの一員だったが、当然の選択として仲間を売り、立場の強い軍に寝返る。戦いは彼にとって遊びに過ぎない。絶対の強者のみが持つ自信と、重力を操る強大な力を持つ男。

新生ノア

本部が爆破されたことでキースというカリスマを失い、また、軍の介入で多くの同志も失って、「ノア」は崩壊した。サイキッカーたちは再び闇の時代に閉じこめられ、未来への希望を失う。だがそのとき「キース復活」の報が伝わった。その報をもたらしたのは、以前キースに命を救われた1人の青年。サイキッカーたちの希望と未来を乗せた「新生ノア」は、そうして発足した。

レジーナ

炎を武器に戦う女戦士。彼女が戦う真の理由は、兄への強い思慕と憧れのため。ガデスの裏切りで再度崩壊の危機にさらされた新生ノアに苦悩する兄を見かねて、単身軍に乗り込む。

MASTER OF FIRE

カルロ

MASTER OF WATER

数年前、妹とともに研究所に捕らわれていた彼は、ノア崩壊後「キース」復活の報を伝え、同志を集めて新生ノアを発足。が、彼の前にしか姿を見せないキースのこと、またガデスの裏切りによって、窮地に立たされる。

BATTLE SYSTEM

本シリーズは、対戦アクションに分類される。格闘ゲームでいいじゃないか、と思われるかもしれないが、ディレクターの青木氏は違いをこう語る。「普通、格闘ゲームって自分と相手を結ぶ<直線>の戦いですよね。そこにシューティング的要素を入れ、キャラを浮かせて<空間>を生かせるようにしたんです。たとえば相手の来そうな場所にあらかじめショットを撃って牽制する、とかね」。ここでは、格闘ゲームファンも初めて対戦ゲームをする人も楽しめる本作の、その少々変わった操作方法を紹介していこう。

使うボタンは3つ

ゲーム中は右のような表示が出る。特殊な超能力技を使った時や、サイコゲージが100%を超えたとき上昇する攻撃力、体力を表すライフゲージなどだ。なお、使用するボタンは、アーケード版では3つとなる。

- **G** ガードボタン。他の3D格闘と同じく、ガードや投げなどに使用。本シリーズ独自のガード「バリアガード」もこのボタンで張る。
- **弱** ただ押すだけで、威力は弱いが出るまでが速くスキの少ない直接攻撃（近距離時）か、弱ショット（遠距離時）が撃てるボタン。
- **強** 出が多少遅くスキもあるが、威力の高い直接攻撃の他、サイコゲージを消費する強ショットも、押すだけで（遠距離時）放てる。

移動

戦いは「結界」と呼ばれる空間で行われる。この空間内では360度飛ぶことも可能なのだ。だがショットもある本作では、普通に動くだけではまともに戦えない。そこで各種ダッシュ移動が重要となってくる。

ノーマルダッシュ

方向レバー＋弱強同時押し

好きな直線方向に素早くダッシュする。基本的には、敵の放ったショットや超能力技を回避したり、有利なポジションを取るために利用。1回で移動できる距離と速さは、キャラクターによって異なる。

クイックダッシュ

弱強同時押し

敵に向かって直線に突進移動する。敵の放つ弱ショットはすり抜け可能だが、強ショットなどはかわせない。クイックダッシュ中はダッシュ攻撃、バリアブレイク、つかみ技、スライドダッシュも可能。

スライドダッシュ

←→＋弱強同時押し

弧を描くようにしてダッシュし、相手の側面に移動する。相手もダッシュしていれば、背面を取ることも可能。敵の近距離で使い、攻撃をかわしながら反対に自分の技を叩きこむためなどに使われる。

サイコゲージ

超能力技などを使うために必要なゲージ。これがないとバリアも張れない。ライフゲージが減ると100%以上ためることもできるようになり、ハイパーチャージ時には攻撃力も上がる。

サイコチャージ

G弱強同時押し

3ボタンを同時に押せば、使ったサイコゲージを、ライフゲージとの境界線まで回復させられる。ただし回復中は動けないので、敵の攻撃を受けないよう、スキを見ながら回復させることが必要。

ハイパーチャージ

レバー(1回転)＋G弱強同時押し

より多くのサイコゲージをためたければ、ライフゲージを自ら削って、サイコゲージを伸ばすこともできる（攻撃力も上昇）。なお、サイコゲージの最大値は200%。

画面はすべてアーケード版のもの。コマンド入力の表記もアーケード版に即したため、方向キーでなくレバーとさせてもらった。なお「サイキックフォース」のシリーズは、360度を自由に移動して戦うため、入力方向に関係なくコマンド自体の組み合わせの向きが合っていれば技が出せる。たとえば←→のコマンド入力で出せる技なら↑↓や→←でも出すことができるのだ。

空間を支配せよ！

攻撃

本作が、一般的な格闘ゲームと特に異なる点は、ボタンを押すだけで出る通常攻撃が「敵と離れるとショット、近づくと打撃（直接攻撃）になる」こと。また、超能力だからこそ可能な特異な超能力技（必殺技）や、「結界」の天井や壁を利用できる点も独特。キャラ性能が変化に富んでいるので、使用キャラ選択が大切になることも特徴だ。「1キャラを究めてほしかったんです（青木氏）」

打撃

近距離攻撃

ショット

遠距離攻撃

敵と一定以上間合いが離れると、通常攻撃が打撃からショットに変わる（上写真）。また、発射型の超能力技は、通常のショットのように方向を撃ち分けることが可能で、敵の移動地点を先読みし、その方向に撃ち出すこともできるようになっている（下）。

超能力技

好きな方向に放て！

コンボ（連続技）

「2012」でも、近距離戦闘時、ある特定の順で技を出すと、コンボが入れられる。コンボは使用キャラの重量によって違い、軽量級ならつながるコンボも重量級ではつながらないといった形になっている。軽、中、重量級の3タイプがある。

<例>マイト（軽量級）の場合

弱＋弱＋強＋超能力技
弱＋強＋弱＋超能力技など

投げ

近距離でG＋弱同時押し（超能力技の投げは除く）

接近時、もしくはクイックダッシュ中にレバー入れ＋強

バリアブレイク

超能力技も通さない強力なガード「バリアガード」だが、そのバリアも完全ではない。タイミングはシビアだが、上のコマンドを入力すれば、破壊することもできるからだ。

壁激突時、弱or強連打

PSYインパルス

反撃技。壁に弾き飛ばされると、起き上がりを続けて狙われることがある。そんな時これを使えば寄ってきた敵を弾き飛ばせるのだ。弱と強で技の出の速さや範囲が違う。

防御

次に相手がどの位置にくるか。どこに相手をおびきだすか。空間を利用しての読み合いが重要になってくる「2012」では、攻撃だけでなく防御もたいへん重要となる。ここでは、ノーマルガードから、ガードに関する特殊技まで、見ていってみよう。

ノーマルガード

Gを押す

通常のガード。ごく普通のガードで、サイコゲージは消費しない。ただし、技を叩き込まれると、衝撃で背後に吹き飛ぶこともある。また、超能力技を受けるとライフが削られてしまう。

バリアガード

（レバー1回転）＋G

一定のサイコゲージを消費して出す超能力技を、完全に防ぐ。張っている間中サイコゲージが減り続けるが、完全なガードが可能。触れた相手を弾き飛ばせるので、間合いを取ることもできる。

回避バリア

←→＋G

コンボや超能力技などで相手に吹き飛ばされたとき、有効なバリア。通常のバリアガードと異なりサイコゲージを50%消費するが、吹き飛んだ後の敵の追い討ちなどを防ぐことができる。

その他の特殊システム

SUDDEN DEATH

サドンデス（対戦時）

対人戦で決着がつかないと狭い結界内で先に一撃入れたほうが勝ちというモードに。1ラウンドからだと次も結界は狭いままだ。

MODE SELECT
NORMAL
上級者向け
超能力技の方向撃ち分けが可能
BEGINNER
初心者向け
オートガードとオートチャージ有

モードセレクト

「2012」では、ビギナーとノーマル2つのモードが選べる。ビギナーモードでは、何もしないと自然にサイコチャージがされ、敵の攻撃を5回までオートガードしてくれるが、超能力技の方向撃ち分けはできない。

完全移植宣言

Message from TAITO STAFF

本作は"完全な移植"を"最速"でユーザーに贈ることを目標に開発が行われている。インタビュー中では、それが自信たっぷりに語られている。その余裕さえ感じられる態度はどこからくるものなのか？　徹底追求してみたぞ！

とにかく早く完全に移植されたものをお届けしたい!!

――まずDCに移植される経緯を。

青木　移植できるハードがDCしかなかったというのが一番の理由ですね。PSやサターンに移植しようとすれば、できないことはないでしょうが、それだとたぶんユーザーの皆さんにご満足いただけるような作品には仕上がらないと思うんです。「2012」で際立って注目されたのがグラフィックのよさだと思うんですが、アーケードではうちで最高のグラフィックエンジンを積んだ「ウルフボード（以下ウルフ）」だからできたことだと思うんです。それを家庭用に移植したことから、そのウリが弱くなってしまうのは、開発としてもユーザーの皆さんとしても納得がいかないでしょう。そう考えるとDCしかなかったというのが、結論でしょうね。

――アーケードのハイスペック基板の移植でもDCならOKだと。

青木　そうですね、DC自体の性能がかなりのハイスペックなので、移植作業としてもこれまでで一番楽なものになると思います。実際、モデリングデータなどもそのままDCに持ってきているのが動いているので、本当にアーケードと同じものが動くと思っていただいていいと思います。

――まだアーケード版の写真しか公開されていませんが、移植の作業は順調なのでしょうか。

青木　まだお見せできるような段階でないのが残念なんですが……、数字的には30％くらいですね。ただ、来月にはいきなり60％になるかもしれないんです。というのは、ウルフで使っているライブラリをそのままDCで動くようなものに作り直しているんです。つまり、ライブラリの交換だけでデータ部分はそのまま使うので、それが出来上がれば動いている画面がすぐにでも見られるようになりますよ。もちろん、基本的な部分はセガさんからご提供いただいているライブラリも使ってますが、それもインターフェイス（作業の手順）を合わせることによって、より迅速に移植できるようにしているんです。

ドリームキャストの性能を生かして画面をリニューアル!!

――では、気になる追加要素について、現段階で決まっていることを教えてください。

茂出木　モードとしては、ノーマルモードとストーリーモード、また今回は、VSモードのスタイルがいろいろあります。まずVSヒューマンとVSコンピュータ、そしてウォッチモード的なコンピュータVSコンピュータというのを用意しています。あと、PS版のものを進化させた形のトレーニングモード。これは、一定の動きをコンピュータに取らせて、スライドダッシュやバリアブレイクの練習ができるようなものです。

――DCにはモデムが標準で付いていますが、それを使った通信対戦などは？

茂出木　移植のコンセプトが、アーケードとまったく同じものをいち早くユーザーにお届けする、ということでしたので、今回は見送っています。ただ、それ以外のコンシューマならでは、というものは先ほどのものの他にも、ストーリーモードにすべて音声を入れているなど、楽しめるものにはなっています。

青木　グラフィックに関しては全体的に解像度が上がって、きれいになっていますよ。ウルフでは384×240ドット固定の画面だったんですが、DC版のゲーム画面は640×240ドット、デモは640×480ドットで表現していますので、かなりきれいになっているはずですよ。

坂本　使っている基の素材は同じなんですが、解像度に合わせてDC用にリファインしているんです。発色も調整されているので、すごくきれいになっていますね。

――サウンドのほうはどうですか。

青木　ご存知のとおり、「2012」で使用されているサウンドは、かなりの量がありますので、オリジナルはもちろんですが、GD-ROMをもってしてもアレンジまではどうか、サウンドスタッフのほうでも悲鳴を上げているので（笑）、今は検討中です。

――キャラクターのバランスの調整なども行われていますか？

青木　基本的に、そのへんも含めまして完全な移植を行うつもりですので、変更はない予定です。もしかしたらバグはこっそり直っているかもしれませんけど（笑）。

――アーケード版では隠れキャラなどが存在し、使えましたが、DC版でも使えるようになるのでしょうか。

茂出木　どういった方法で出現するかはまだ確定していませんが、出す方向でいる、と思います。あと、ファンサービス的に金色の羽のエミリオと、あと一番最後に登場するエミリオは使えるようにしようかな、って思っています。といってもVSモー

アーケードでは使えた彼らだが――？

アーケード版では、時限式（一定の時間やプレイ回数が過ぎると出現する）で、3人の隠しキャラクターがいた。「2012」の前作「サイキックフォース」で活躍した3人がプレイヤーキャラとして使えたのだが、ドリームキャストではどうすれば使えるのだろうか？

青木 洋 氏

ディレクター

前作から引き続き、企画、ディレクションおよびプログラマーを兼務している氏。いわく、一番声が大きいから指示も聞きやすいのでは、と言われるほど、よく通るお声の持ち主。

ドだけの使用になると思いますけど。

開発者が語る、サイキックフォースの本当の楽しみ方とは？

――サイキックを知らないユーザーに対して、その魅力をお願いします。
茂出木　一言で言って、「サイキックフォース」みたいなゲームができるのは「サイキックフォース」だけだと。つまり、宙に浮いていたり、超能力技といった飛び道具を使ったり、普通の格闘とは違う遊び方ができる。あと、ストーリーがしっかりしていることで感情移入もしやすいかと。
坂本　キャラを描いている人間から言うと、アニメ的な要素がお好きな方は、そのへんから好きになっていただけるでしょうし、ストーリーにしても十分引き付けていくようなものになっていると思いますね。女性の方にもウケているのも単純にうれしいですね。もちろん、もっと男性の方にもやってもらいたいですけど。
青木　自分は逆に、ゲーマーの人にやってほしいですね。手前味噌ですけど、割と格闘の新機軸を開いていると思うんです。たとえば、これまでの２Dや３Dの格闘ゲームに入ってくる要素としては、間合いとか攻撃判定、連続技などが中心ですよね。「サイキック」にも連続技はありますけど、それより重要なのが、どうやって空間を自分の優位に支配するか、なんです。宙に浮いているのも、設置型の超能力技を持たせているのも、一軸では考えられない、そういう駆け引きを生ませるためなんですね。あと、「2012」から飛び道具系の技をどの方向に撃つか、撃ち分けが可能になって、操作は若干複雑にはなったんですが、戦略性は深くなりましたね。そういうようなシューティング的な狙い撃ちの要素をプラスして、空間をどう使うか、相手をどう動かすと自分が有利になるのか、自分のテリトリーを作りながら相手を翻弄するというのが、本来の楽しみだと思います。単に、バリアブレイクがうまかったりとか連続技の技術じゃないんですね。

小手先のテクニックではわからない戦い方を味わってほしい

――ある意味、複雑というか非常に頭を使うようになっていると。
青木　いわゆる小手先だけのテクニックがすべてにしたくなかったんです。アーケードでもノーマルショット撃って攻撃するだけの人って中にはいるみたいなんです。一番初めにそういうふうに遊んじゃうと、面白くないっていう先入観をお持ちになってしまうみたいなんです。逆に、うちの開発の知人に基板を買われた方がいて、その方なんかは自分の家で毎日遊んでいるにもかかわらず、開発の人間の動きを見て「こういうゲームだったのか」と驚かれていたそうなんです。そういう意味では、ちょっと遊んだくらいじゃ意外に遊び方が浸透しないのかな、という感じを受けましたので、今回の家庭用、DC版ではその面白さをいろいろと探していただければと思っているんですけどね。
――そういう遊び方を教えてくれるモードも入れていただきたいですね。

画面についてはまだ見せることができる段階ではない、と言いつつも、インタビュー中はかなりの自信に満ちた表情を浮かべていらっしゃった。画面公開に期待が高まる!!

アーケード版と同じものが家庭で動く!?

青木　最速で完全移植を、というコンセプトだと、そこまでできるかはわからないのですが、じつはCPUの動きを見るだけでも、けっこう勉強になってしまうんですよ。超能力技を連続で叩き込むより、一定のタイミングで出したほうが、より強力に決まるとか、相手の攻め方を見てどの技で反撃するとか。今回CPUのアルゴリズムを作るときに、非常に人間臭い動きをさせるように気をつけているんです。CPUが行うことはすべて人間もできるはずです。
――それでウォッチモードを入れたということもあるんですね。
青木　そうですね。それを見ていろいろな戦い方やカッコイイプレイを身につけていただければいいですね。
――では最後に期待している読者に向けてメッセージをお願いします。
茂出木　完全移植ということでは、期待を裏切らない作りにしますのでぜひ期待しておいてほしいですね。そして、今のうちにアーケードでも練習しておいてね、と。
坂本　見た目もゲーム性も、まんま同じにできますので、待っていただいている方は安心ですよ。ぜひDCで練習して、アーケードで実践していただけるとうれしいですね。
青木　基板を買っていただいた方には申し訳ないですが、そんな方が悔しがるようなデキにしていきますので（笑）期待しておいてください。
（９月30日タイトーにて取材）

坂本　勇二　氏
キャラクター原案・統轄
登場キャラクターのデザイン、およびそれに合わせた背景など全体的なデザインの監修を担当。DC版では解像度がアップしたことからよりキャラが映えるようになったと上機嫌。

茂出木　浩二郎　氏
企画・DC版企画作成
アーケード版に引き続いて、DC版の企画を担当。短期間に完全移植プラスαを盛り込むには何がいいか、プロジェクト全体で考えられたものをまとめるのに腐心されたらしい。

2012発表記念Big Present!

今回の発表を記念して、プレゼントを２つご提供いただいた。どちらも普通では手に入らない、超レアアイテム。希望者は住所、氏名、年齢、職業、サイキックに対する熱いメッセージを添えて、下の住所まで応募するのだ。

〒103−8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部
「サイキックフォース2012プレゼント」係まで

アーケード用PoP（５名）

新生ノアエンブレム(10名)

BIG TITLEを引っさげてGAME ARTSがいよいよ動き出した!

GRANDIA II グランディア2

鄭問之 チェンウェンのさんごくし 三國誌

満を持してゲームアーツ Dreamcast タイトル2本発表!!

ついにゲームアーツが動き出した!! ドリームキャストの発表から5カ月余り。動向を静観しているかのように見えたゲームアーツだったが、やはり当然のごとくドリームキャスト用のソフト開発に着手していたのだ。そして満を持して発表されたのが「グランディアII」と「鄭問之三國誌」というこれまた超ビッグ&斬新な2タイトル! まず、同社の金看板と言ってもいい「グランディア」、その続編を惜しげもなく真っ先に発表してくれたのは、もちろんみんなからのラブコールに応えてのことだ!

そして「鄭問之三國誌」は、台湾のみならず日本にもファンの多い漫画家、鄭問氏の超美麗なイラストを数百枚使用するという贅沢ぶり。これは三国志をこよなく愛する鄭問氏とゲームアーツがタッグを組んだからこそ成し得たビッグプロジェクトだ! これだけ高名な漫画家のイラストを数百枚単位で使用できるゲームは、おそらく今後もあり得ないだろう。ともかく常に一歩進んだ技術で驚かせてくれたゲームアーツだけに、ドリームキャストでどんな技術を披露してくれるか今から楽しみだ。

待望のシリーズ第2弾 グランディアIIがドリームキャストにやってくる!

Dreamcast

ゲームアーツ代表取締役社長 宮路洋一氏が語るドリームキャスト!

5カ月の沈黙を破りいきなりビッグタイトルを発表したゲームアーツ。今回は社長の宮路氏に2タイトルへの意気込み、そしてドリームキャストのさらなる可能性について思うままに語っていただいた。

──まず参入を発表した経緯からお聞かせ願いたいのですが。

宮路社長 以前からDCの話は進めていましたが、去年はなにしろ「グランディア」に全力投球していました。「グランディア」が終わって落ちついてDCを検討してみたらものすごく性能がいい。これなら非常に優れた作品ができるだろうと思いました。だとしたら燃えてみるしかないといった感じです（笑）。現段階で「グランディアII」などはかなりいいペースでできてきています。そろそろ発表の頃合だと思いました。うちが静かにしてるといろいろと噂も立ちますし。ともかく動くものが見えてきたので、ようやく皆さんの疑問に答えられたかなと思っています。

──DCのハードの性能はいかがですか。

宮路社長 表示ポリゴン数とかテクスチャー、発色、色数なにもかも、全然違います。サターンの「グランディア」の時はポリゴン欠けの対処など苦労が多かったのですが、今回そういうことはあまりないですね。ポリゴン自体の能力は追求していったらもっと欲が出てくるかもしれませんが。半透明効果などのエフェクトも多彩ですし、現存するゲームマシンの中では、パソコンを含めても一番強力だと思います。

──それではゲームアーツさんとしては今後はDC中心に行くと?

宮路社長 あまりハードには、こだわってないのですが、集中して制作する体質なんです。例えばサターン版の「グランディア」は延べ300人以上のスタッフが関わっていました。ゲームアーツの人員は70人くらいだから、外部でもかなりのスタッフ間を動かしてるわけです。それを超える「グランディアII」を作るとなれば、もう他に費やす余力がないんです。本当はさらにいろいろなチャレンジしたいんですが。うちの技術者でも他のマシンをいじってみたい人もいますし。とにかくクリエイターの作りたいものを作るというのが重要ですから。

──第1弾に「グランディアII」と「三國誌」を選んだ理由は?

宮路社長 「グランディアII」は当然作らざるを得ないでしょう（笑）。「三國誌」は以前から台湾の著名な漫画家の鄭問先生と「一緒に三國誌やりたいですね」というお話をしていて、3～4年前から彼が絵を描きためてくれてたんです。すごいですよ。(画面上の武将の顔を指して) DCは、こんな小さな武将の絵でも開発機上で拡大してもドット荒れしないんです! うちもメガCDで「天下布武」作ったぐらいに歴史SLG好きなスタッフが多いので、そういうスタッフを集めて制作しようということになりました。DCでないと彼の絵の素晴らしさは表現できません。そういう意味では非常にDCらしいソフトになると思います。

──DCではアーケード互換基板やモデムが標準装備されていたり、ビジュアルメモリといったゲームの世界を広げる戦略をとっていますが、その辺は?

宮路社長 ゲームデザインや選択の幅が広がるからいいと思います。アーケードとの互換もいろいろな可能性があると思います。ただネットワークゲームに関しては現状では疑問を感じます。「ドゥーム」を例に言えば、まず「ドゥーム」があって後は「ドゥーム」の亜流があるだけで広がりようがないんです。「ウルティマオンライン」にしても同じこと。後は「ディアブロ」タイプの協力型のものや「コマンド&コンカー」とか「信長の野望Internet」などもありますがどれもまだネットワークゲームの本質を突いているとは思えないのです。僕個人として具体的にネットワークゲームは、こうあるべきという非常に明確な指針があるんですが。今の使い方というのは、高速道路の路肩を走っているよう感じ。もっと真ん中突っ走るようなゲームを提案したいですね。

──DCが登場することによってゲーム市場がどう変わることを期待しますか。

宮路社長 希望というよりも実際、新しいマシンが出ることで活気が出てくると思いますよ。DCも出る、PSでもいろいろ出る、バラエティが重要なんです。

──ではユーザーさんに向けて一言。

宮路社長 ゲームアーツとしては、DCで本当にいい作品を提供していきたいと思いますので、これからも応援してください。あと人手不足なので有能な人募集。来たれ、若人（笑）!

ゲームアーツ代表取締役社長 宮路洋一氏

ゲームアーツ社長にしてESP代表。そのゲーム作りにかける情熱は熱い。

総数400以上の武将イラストに圧倒。オリジナルシミュレーション 鄭門之三国志がドリームキャストで!

Dreamcast

すべてがポリゴン化され鮮烈デビュー!

GRANDIA II グランディア2

●対応機種:ドリームキャスト
●ゲームアーツ●発売日未定
●価格未定●RPG
●1人プレイのみ

⬆戦闘シーンは迫力も新世代! 稲妻が大地を走り、振り上げた剣が炸裂する!
➡街にはどことなくサターン版の面影が。人々のぬくもり感じられる、優しい街並みだ。

前作を数倍上回るスケールで新たな旅が始まる!

ドリームキャストで「グランディア」を、という想いはファンなら誰しも持っていたことだろう。まさか本当に、参入表明とともに初めから「グランディアII」がドリームキャストのタイトルとして上がるとは! ゲームアーツはファンの熱烈なラブコールにストレートに応えてくれた。

さて、今回発表された「グランディアII」。一見して最大の特徴はキャラクターがドット絵による2Dのものでなく、ポリゴンで作られていること。背景をふくめすべての世界がすべてポリゴンで制作されているのだ。サターン版では、あえて2Dのドット絵のキャラを用いキャラへの感情移入度を高めていたが、今回のストーリーや世界観にはポリゴンキャラのほうがフィットするという判断でなされた。ストーリーのことは後述するとして、「グランディアII」は開発初期の現段階でも随所にDCの機能が十分発揮されているのがわかる。まずは戦闘シーン。キャラや背景はもちろん、魔法や技の効果までフポリゴン。さらにDCの発色の豊かさや映像エフェクトの数々を存分に駆使している。それだけにサターン版をはるかに凌ぐ迫力で戦闘が展開されることを期待しよう。次にゲーム視点。前作でも町中やダンジョンでは360度視点変更が行えたが、この「グランディアII」では屋内でもアングルが変えられるようになった。より一層ゲームの中に“居る”感覚、デジタルな生活感が高まったというわけだ。そして、気になるストーリー。前作と180度違うポリゴンキャラが似合った世界観を構築するという。年代や場所はサターン版「グランディア」とは直接つながりはない。

さらに今回の主人公は18〜20歳前後の“青年”になり全体のトーンもシリアスに振っていると言う。その分ストーリー的にも前作サターン版の明るい「冒険活劇」とはひと味違った、重厚なものを想定しているとのこと。サターン版「グランディア」成長進化させた「グランディアII」、DCならではの新世代3D・RPGとして期待したい!

DCのスペックをフルに生かしたグラフィックを見よ!

画面写真を見て受ける最大の印象は「キャラがポリゴンになった!」ということだが、さらにサターン版の「グランディア」と比べると、いたるところでグレードアップしているのがわかるだろう。例えば戦闘画面1つとって見ても、大地や遠くの山々など、背景の存在感がまるで違うのだ。ドリームキャストの秒間最大300万ポリゴンといわれるポリゴン能力や色数の多さ、画面映えする発色性の良さがサターン版に比べ大幅にアップしたグラフィックのクォリティを生み出している。

また今回発表された屋内の画面を見てもリアルタイムな光源処理を利用して、プレイヤーが室内の照明を付けたり消したりはもちろん、太陽光と人工光の違いなどをリアルに表現できるようにするという。そして街並みや室内の内装などにしても、よく見るといたるところで細心の注意が払われていることに気付くはず。室内の調度品の質感もドリームキャストの高スペックとゲームアーツの技術があってこそできた芸術品なのだ!

CHECK 1 キャラはどうなる!? フルポリゴンになったキャラに注目!!

サターン版ではドット絵で描かれたキャラが手描き風の背景にマッチして、独特の世界観を醸し出していた。これは膨大な数のキャラパターンをドット絵で起こす力技だったが膨大な労力を要していたのも事実。しかし、見ての通り今回はキャラもすべて、新たなIIの世界観に合わせたポリゴン仕立てに変更されている。戦闘シーンにおける行動や移動シーン、また会話シーンもリアルタイムポリゴンならではの演出が期待できるだろう。おそらくゲーム中でもプレイヤーが想像しうる行動は、ほとんどできるようになるはずだ。しゃがんだり、飛んだり、覗き込んだり……。サターン版を上まわる自由度でポリゴンキャラたちが生き生きとフィールドを駆けめぐるのだ! ところで今回、発表された画面写真のキャラクターが、製品版で使用されるかどうかは、今のところ未定。主人公をはじめ主要キャラのビジュアルもこれから練り込んでいくという。前作より、年齢が上がりハードなイメージで作られるという、主要キャラ全貌が明らかになる日を期待して待とう。

サターン版では

サターン版ではキャラはすべて手描きのドット絵だったが、今回はこちらもポリゴンに。移動時はもちろん、戦闘時の激しい動きも自然かつスムーズだ。

CHECK 2 光線や内装の質感にもこだわった屋内

ドリームキャストの光源処理機能のすごさが、よくわかるのがこの屋内の室内のシーン。光にこだわった照明で非常にリアルな効果を上げている。自然光と人工光では物に対する印象が全然違うし、また光の角度ひとつで印象が大きく変わってくる。

もちろん室内の調度品そのものの質感もリアルそのもの。絨毯のヘリの毛羽立ちぐあいを見れば驚くほど手が込んでいるのがわかるはず。このこだわり方はハンパじゃないぞ!

差し込んだ陽や照明などによって各家々の印象はかなり違ったものになるはず。

家具によって室内の雰囲気はガラリと変化。絨毯の質感の作り込みも絶品。

サターン版では

物に触れる感覚が味わえるのが斬新だったが光源処理までは…。

CHECK 3 サターン版の持ち味を生かした街並みに

前作では手描き風の暖かみを前面に押し出していた街並みだが、写真を見る限り「グランディアII」の街並みも前作の雰囲気を深く残しているようだ。これも「グランディア」の持ち味ということだろう。だが今回は木の存在感はもちろん家の重厚感といったものが前作より強調され、より一層立体感を感じさせる作りとなっている。

サターン版では

ポリゴンを感じさせない手描きの風合いが特徴。

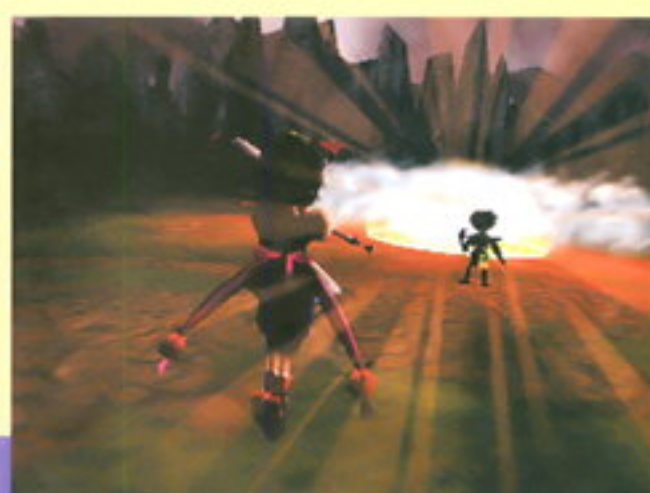
サターン版の雰囲気を残した街並み。生活感が伝わってくる。

CHECK 4 気になる戦闘はどう変わる!?

キャラクターがポリゴンになったため、見ての通り印象もガラッと変わった戦闘シーン。今回は、そのダイナミックな雰囲気を連続写真で紹介してみよう。

連続で見ると、ことにズームアップやズームインを多用していると思われる視点変更による演出や光源処理や半透明エフェクトを使った魔法効果の表現は、ゴージャスそのもの。これだけ派手になっても戦闘時間は前作より短くなるとのこと。嬉しい限りだ。また気になる戦闘システムだが、基本的にはサターン版と同じ。サターン版で好評だったアルティメット・アクション・バトルがベースになっている。ただし「ドリームキャストでやるからには、しっかりグレードアップを図ります」とのこと。敵と遭遇した場所がそのまま戦闘フィールドに変わるのも、サターン版と同様だ。

サターン版では

敵と遭遇した場所がそのまま戦闘シーンの背景に。魔法も十分派手だったが……。

グランディアII プロデューサー 宮路 武氏

「今度は青年のカッコよさを随所に出したいと思ってます」

宮路 武氏
ゲームアーツ取締役開発部部長

「グランディア」「ガングリフォン」の総監督。麻雀の腕も相当なものらしい。

――「グランディアII」いよいよ発表ということで読者の期待も高まると思いますが、どのようなイメージで制作しているのでしょうか?

宮路武　まずストーリーや世界観はサターン版の「グランディア」との直接的なつながりはありません。そういう前提で制作しています。わかりやすく言うとターゲット層の年齢を引き上げてるんです。前作の企画段階から数年経っていますし「グランディア」を応援してくれる方々のことを考えても、やはりある程度年齢層を上げようと思いました。それに伴い主人公も18～20歳ぐらいの青年という設定にしたんです。サターン版の「グランディア」っていうのは冒険活劇でしたからね。仮に彼らの5年後とかの物語にすると、世界観が「インディジョーンズ」ような方向に行ってしまうんですよ。そうなった時に「キャラクターは同じだけどグランディアじゃない」と言われるのはしゃくなので（笑）。だから対象年齢を上げたと同時に、それに見合った新しい世界観を「グランディア」らしさの中で構築していこうと思いました。

――では、今回のストーリーはどんなイメージに?

宮路武　ストーリーももう少し重厚な形のものにシフトしています。もちろん前作同様、脳天気な部分や生活感などは、ありますが。今回は冒険活劇というよりは人間を描きたいと思っているんです。だから話はかなりヘビーですね。それに合わせて今回はキャラクターもポリゴンにしました。ただいかにもCGな臭いは減らしていこうと思ってます。キャラをポリゴン化したことで室内のシーンでも視点変更もできますしね。

――DCで実際に開発していて手応えはどうですか?

宮路武　やぱり表現力が広がっている点がいいですよ。ポリゴン数もそうだし、半透明エフェクトなどががきっちり使えるようになったこと大きいです。あとDCは、光源計算から何からすべてリアルタイムでできるということも、かなり重要ですね。例えば室内で照明をつけたり消したりとか、ダンジョンでたいまつを持って歩いていると、光が動くにつれ影もゆれ動くとか、そういう臨場感のある演出ができるんです。ダンジョン内でたいまつ持って歩けたらすごいじゃないですか。きれいな絵を作るだけならバンバン画像を取り込めばいいんです。そうではなくて、リアルタイムにこだわって作る以上、どこまで実現できるかはこれからですが、そういう演出まで極めたいと思ってます。それとこれまでの情報では、あまり注目されてない音響。うちは、音にこだわってゲーム作りをしているのですが、DCの音響性

もちろん通常攻撃もこんなに変わる!

もちろん魔法攻撃だけでなく、通常の武器による攻撃画面も格段にスケールアップ。左の写真がそれだ。これはアックス系の武器を使っての攻撃画面だが、凪いだオノが尾を引くとともに、狙った敵にキャラの気合いが炸裂する、といったふうな武器攻撃画面だろう。ポリゴンキャラだからこその臨場感、そしてドリームキャストの機能をフルに生かした画面効果で戦闘シーンが再現されていることは確かだ。ただし、この攻撃画面が魔法剣的な技なのか、通常のコンボ攻撃でも起こることなのか、詳しいことはまだ判明していない。でも武器レベルの上昇に伴ってコンボでこんな攻撃が見られるとしたら、これはスゴいことだぞ!

氷系の魔法は…

サターン版と同じく一連のアニメーションで再現される魔法だが、こちらも見ての通り迫力も倍増! キャラの手から放たれた水色の帯が、敵の群のド真ん中で氷柱に変化し炸裂する様子はまさに圧巻。味方キャラに影響をおよぼさないのか心配になるくらいだ。また戦闘時の視点もサターン版はクォータービューだったが、ドリームキャストでは臨場感を増すためか、キャラの視点により近い位置に置かれている模様。視点変更の演出にも注目だ。

炎系の魔法は…

一方、炎系の魔法はというと魔法を唱えてすぐさま敵の懐に火の固まりが出現、次第に威力を増し敵を焼き尽くす。炎の照り返しでキャラが翳っていたりと、光源効果も抜群だ。戦闘システムは基本的にサターン版と同じということだから、炎魔法を使えば使うほど派手な魔法が見られるに違いない。

能はさらに良くなってますからね。サターンの2倍以上性能がアップしています。全然違いますよ。どういう音響ができるのか楽しみにしてるんです。

――DCの研究は、もう相当の域に?

宮路武　いや、まだまだです。これから研究をさらに重ねていかなきゃいけないし、ツール類とか自分達で作らなければいけないものもたくさんあります。

――今回の街のイメージはかなり前作に近いですね。

宮路武　まだまだクォリティアップを考えていかなければなりませんが、現在のところはこんな感じです。ただユーザーの方々中にはパッと見て、もっとCG臭いほうがいいという意見もあるので、どうしようか迷っているところではあります。それより問題としては照明効果とかがまだ煮詰まってないんです。外の照明ももっと太陽光の雰囲気を出さなければいけない。照明によって同じテクスチャー、同じポリゴンでも全然質感違って見えるからです。そういう部分の詰めはまだこれからですね。

――システム的にはかなり変更はありますか?

宮路武　いや、同じです。「グランディア」シリーズですから。まったく同じと言ったら語弊がありますけど、グレードアップした形です。アルティメット・アクションバトルは健在ですし、エリアマップで選択したりと、そういった部分は「グランディア」のシステムを踏襲しています。

――今回「グランディアII」で特に狙っていることは?

宮路武　そうですね。「グランディアII」では魔法エフェクトだろうがなんだろうが、全体的にカッコいい部分を押し出していこうと思ってるんです。もちろん主人公も青年ですからカッコいい部分を強調していき、女性ユーザーゲット!　という感じですか(笑)。

――DCの通信機能やビジュアルメモリシステムの使用は考えていますか?

宮路武　現状では、具体的にはあまり考えていません。ただ通信モデムが標準装備された時に何をするのかということを、みんな難しく考えすぎてるんじゃないかと思います。ネットワークを使ったゲームの場合、最低でも2種類あって、例えて言えば「ディアブロ」。これは通信モデムがないとゲームが成り立たないゲームです。でも「グランディア」のようなシナリオ重視のゲームはスタンドアローンでやるのが一番面白いんです。本当のところ、ネットワークは必要ない。では例えば「グランディアII」で通信モデムを活用するとすれば何ができるのかと考えたことがあります。一番簡単な例で言うといちいちhttp:～とかパッドでURLの入力なんてやらないで「グランディアII」のタイトル画面から直接グランディアの電子掲示板にアクセスできるだけでもいいじゃないですか。掲示板ってだいたい99対1の比率で読む人と書く人がいるんです。例えば「グランディアII」が50万本売れたとすれば、5000人の書き込みがあるんですよ。しかも「グランディアII」の話題だけで。行き詰まったら質問したり活発に情報やデータの交換がなされる。僕はそれだけで通信モデム標準搭載の価値があると思うんです。まずそういう使い方からまず入っていくべきであろうと。同一の目的を持った同好の士が、1人も漏らさずそういう環境を持つということは、素晴らしいことなんです。書き込みたくなったらDC本体以外でも、PCやポケットボードなどを利用してもいいし、全然問題ないですよ。他にもネットと繋いで何かしらゲームに反映させるとかコンテストを開くとか、細かいアイデアはありますが、一番大きいのはまずそこでしょうね。そこからスタートしていこうという感じです。

――では最後に読者に一言お願いします。

宮路武　来年以降本格的にゲーム内容の発表が始まるので期待して続報を待っていてください。

Dreamcast

ゲームアーツが放つオリジナルSLG
新時代の三國誌

「グランディアII」とともに発表されたもう一方のタイトルは、なんとゲームアーツ初の"三国志"を題材にしたシミュレーションゲーム。その名も「鄭問之三國誌」。その大胆で力強い画風が高く評価されている台湾の漫画家・鄭問氏の熱筆をモニターに映し出す、これがドリームキャストの実力だ！

●対応機種・ドリームキャスト●ゲームアーツ●発売日未定●価格未定●SLG

鄭問之三國誌
チェンウェンのさんごくし

鄭問氏プロフィール

本名：鄭進文、1958年12月27日、台湾生。
台湾の美術専門学校"復興商工"を卒業後、26歳のときに「戦士黒豹」（日本未発表）で漫画家デビュー。代表作は「東周英雄伝」（講談社刊）。日本漫画家協会優秀賞、台湾図書金鼎賞を受賞し、世界的にも注目を集めている。今回の作業に当たって原作を何度も読み返し、自分のイメージ通りに妥協なき描き込むよう心がけたという。

漫画家でありながら、その画風が世界的に評価を受けている鄭問氏。日本でも、「モーニング」や「コミックアフタヌーン」の執筆でおなじみ。講談社より画集が発売されている。

 ※画面は開発中のものです。

ドリームキャスト
Dreamcast

で、今なぜ三國志なのか?ゲームアーツからの提言

これまでにも幾度となくゲーム化されてきた“三国志”という題材。それを今、なぜドリームキャストで送り出すのだろうか?

その問いの答えは、常に最先端を見つめ、その時点での最高級を求めるゲームアーツらしいものであった。彼らが放つ「鄭問之三國誌」は、DC、そして今後のゲームに対する提言でもあるのだ。

劉備

漢の王室の血統を継ぎ、漢王朝復興の大義を貫く劉備玄徳。後に蜀漢の皇帝となる。関羽、張飛との義兄弟の関係に感動しない者はいない。その仁愛にあふれた人柄をうかがえる表情が印象的だ

ドリームキャストが可能にした究極の2D映像

鄭問之三國誌」はドリームキャストタイトルでは希有な、いっさいポリゴンを使わない画面構成となっている。ポリゴンを使った3Dゲーム隆盛の時代に、あえてポリゴンを使わない、理由はドリームキャスト2D表示機能を究極に使いきること。DCのフルカラー1,677色、高解像度の映像表示はテレビモニターの性能の限界に迫る。鄭問氏の高いクォリティの原画を完全に再現し、ウィンドウとして何枚も表示したり、動かしたりするのは、ドリームキャスト以外では不可能なのだ。

鮮烈なまでの美しさを見せるゲーム画面 “写真のような” は使い古された表現だが、ゲームマシンはこのクオリティの映像をゲームに生かせるところまできている

総勢約四〇〇名に及ぶ武将が鄭問氏の手でDCに甦る

このゲームに登場する武将は総勢約400名にもおよぶ。しかも、その内約200名を鄭問氏自らが描き、残る200名は鄭問氏の弟子が描いたものを本人自らが監修しているのだから、他に類を見ない豪華さである。筆によって描かれた独特のタッチは、デフォルメされたキャラクターが多いゲーム画面では非常に鮮烈に映る。大人の観賞にも耐えうる、上品な雰囲気が見てとれるだろう。

ゲーム中の人物画はすべてこのタッチで描かれる アニメ絵にデフォルメされた人物や、ポリゴンでできた武将は出てこない、大人の観賞にも耐え得る画面だ

鄭問氏超絶の熱筆が三

大人の観賞に耐えうる画面を狙った、というゲーム画面を彩る武将たちは3年以上も前から鄭問氏自らが描き続けてきたもの。自身が捉えた武将たちのイメージを、ときには精緻に、ときには豪放にと様々な技術を駆使しながら表現した熱筆の迫力を感じることができるだろう。

なお武将のデザインはすべて鄭問氏の捉えたイメージによるもの。まさに「鄭問之三國誌」である。

諸葛亮

三国きっての名軍師である諸葛亮孔明。その表情やたたずまいからは、彼のたたえた深い智略が見て取れる。劉備が彼を軍師にすえるために行った"三顧の礼"はあまりにも有名

孫權

兄である孫策の築いた地盤を受け継いで呉を立ち上げ、初代皇帝となった。鄭問氏の絵からも、あまり過激な政略を好まず、内治の才に長けた彼の雰囲気が読み取れるような気がするが……

曹操

"三国志演義"では劉備のライバルとして描かれる、魏の事実上の創始者。一度は天下統一に王手をかけた、その智力と強い意思を感じさせる表情が印象的だ。

"三国史演義"のイメージで"正史"を遊ぶ――

"三国志"には劉備を主人公に、物語調にまとめた"三国志演義"と、三国中立に描いた"三国志正史"が存在する。今回の「鄭問之三國誌」では"正史"の世界観を採用しつつもキャラクターのイメージは"演義"に求めている。これは諸葛亮の祈祷など、魔法のような戦略が存在する"演義"を避け、よりリアルな"正史"に世界観を寄せたため。リアルな"正史"の世界で魅力あふれるキャラクターが活躍する。

"正史"の世界観を踏襲しつつも「三国志」最大の魅力でもある登場人物の格好良さは健在。呂布などは非常に力強い

國誌に吠える!

ゲームデザインは黒田幸宏氏

文字通り、鄭問氏の絵が最大の魅力となる"鄭問之三國誌"。そしてこれを最高のゲームに昇華するゲームシステムを構築するのはPCゲーム『天下統一』などの、人気の歴史シミュレーションゲームを多数デザインしている黒田幸宏氏。

まだシステムの詳細はわかってはいないが、宮路武氏の話によれば「非常にやりごたえのあるシステムになる」とのこと。シミュレーションファンならば期待しても損はないだろう。

ゲームシステムは歴史シミュレーションファンならば知る人ぞ知る黒田幸宏氏が構築。超本格派の造りに期待。

三国にその名を轟かせた豪傑。"三国志演義"での描かれ方から、ともすれば粗暴で野蛮なイメージを持たれることも多い呂布だが、鄭問氏の中ではこんなに華のある人物に。

"桃園の誓い"により劉備の義弟となった猛将、関羽。孫権の策に散るそのときまで、義弟の張飛とともに劉備を助ける。長槍を手にしたそのイメージに共感を覚える人も多いのでは?

関羽

呂布

これからは作家性が試される時代

—— なぜドリームキャストで「鄭問之三國誌」を?

宮路武 ドリームキャストに決めた理由は簡単なんですよ。マシンの性能は年々アップしてきています。最初は表示できる色数も白黒から始まって、4色とか16色とアップしきて、メモリも解像度も飛躍的に増えてきました。そしてついに、ドリームキャストになってグラフィックの再現度がテレビモニターの性能の限界に追いついたんです。これまでのマシン作ろうとするとメモリが足りない。かろうじて絵は出せる、というレベルで終わってしまいます。それでは鄭問先生のクオリティの絵でゲーム、ということは実現できなかったんです。ドリームキャストでついにそれが可能になったというシンプルな理由なんです。

—— 確かに、マシンの性能が上がった時にゲームは変わっていきますよね。

宮路武 そう、マシンの性能でゲームの何が変わるのかを想像できますよね。その時一番最初に思いつくのが映像表現なり音楽の表現なりの向上だと思うんです。今回は、二次元の肉筆の名画をいかにデジタルで究極のクォリティで再現するか。それが1つ。そしてゲーム内容を我々が向上させていくのは当然として、それ以外の映像や音楽の表現が広がった時に何が大事なのかを考えたら「作家性」に行き着いたんです。鄭問先生なら絵を見ただけで説得力があるじゃないですか。絵を見ただけで平伏せざるを得ないような圧倒的存在感のある絵です。顔を見ただけで、こいつは冷たいやつだとか、懐の広いやつだとか、人の性格がわかる。作家としての力量のすごさです。先生も乗り気になって我々と二人三脚でライフワークの要に燃えて描いてます。とにかく絵で感動してください。普通だったらパッケージのイラスト1枚で終わりというクオリティの、それ以上頼むのは畏れ多い絵ばかりを3年近く描き溜めていただきました。鄭問先生の作品を伝えるためには限界まで表現していかなければいけない。技術にしろ作家性にしろ、常に先鞭をつけていきたいというのが我々の姿勢なんです。

宮路 武氏
ゲームアーツ取締役開発部部長

セガと全日、夢の最強タッグ今再び!

カクテルライトに照らされしブルーのマットで、再び熱き男たちの肉体と魂がぶつかり合う!! セガと全日本プロレスの最強タッグにより実現される夢。それが「ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館(仮)〜」だ。ドリームキャストだからこそ実現可能となった、プロレスゲーム究極の進化形態を見よ!!

- 対応機種:ドリームキャスト
- セガ
- '99年発売予定
- 価格未定
- 対戦格闘
- 1〜4人プレイ

ジャイアントグラム
〜全日本プロレス2 IN 日本武道館(仮)〜

かねてからの噂がついに現実のものとなった本作。その目玉は、なんといってもタッグマッチが可能となった点だ。全日の華とも言えるタッグ戦が、4人同時プレイで楽しめるのだ。また、緻密なグラフィックにより再現された選手たちのリアルさにも注目。もちろん全日本プロレス公認なので、すべての選手は実名で登場するぞ。そして、今回の闘いの舞台となるのは、フルポリゴンで忠実に再現された日本武道館。全日マニアなら、背景の「満員御礼」の文字にニヤリとするハズだ。システム面や登場レスラーなど、詳細は明かされてはいないが、すべてのプロレスファン垂涎のタイトルとなることはほぼ確実。続報を心して待て!!

前作「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」とは

昨年10月23日に発売されるや、プロレス&ゲームファンから熱狂的な支持を得たサターン版の前作。選手本人によるモーションキャプチャーや1/60秒でのこまやかな動きで、プロレスゲームの新境地を切り開き、また入場テーマから歓声までの、すべてが本物というこだわりが話題を呼んだ。さらには「バーチャファイター」からウルフとジェフリーが参戦するという、ゲームと現実との交差も大きな注目を集めた。

馬場をはじめ全日の主力選手のほとんどが登場。現実そのままの動きにファンが狂喜したプロレスゲーム不朽の名作。

前作で無類の強さを見せたウルフ&ジェフリー。「2」ではタイトルに「バーチャ」の文字は見られないが、はたして!?

新たなるプロレスゲームの形は夢のハードで! 続報を待て!!

特別企画 全日本プロレスの魅力に迫る!!

ところで「全日本プロレス」ってどんな団体なの？

昭和47('72)年10月、ジャイアント馬場を中心として設立された老舗団体。創立26年を超える歴史を持つだけあり、これまでに生み出した名勝負の数々は、プロレスファンの間で語り草となっている。近年は、技と技との応酬が激しく展開されるファイトスタイルを確立。頂点である三冠ヘビー級、世界タッグのタイトルをめぐる闘いで、ファンの熱い興奮を呼んでいる。

ここ数年の主力選手は"四天王"と呼ばれる三沢光晴、小橋健太、川田利明、田上明の4選手だったが、そこに秋山準が割って入り、闘いは激しさを増す一方。さらに、スタン・ハンセンや、ゲーリー・オブライト、ジョニー・エースといった外国人勢も、日本人選手が固めるトップの牙城を切り崩そうと、虎視眈々と狙っている。

特に最近の動向としては、三沢が本来ジュニア戦士である小川良成を新パートナーとして迎えたり、小橋、秋山と若手が新軍団「BURNING」を結成するなど、全日新時代の幕開けを予感させる出来事が続いている。

モットーは明るく楽しく激しいプロレス！

強靭な肉体を持つ選手同士の熱い闘いを見られるのが全日の醍醐味。そのモットーには『誰もが安心して楽しむことのできるスポーツ』という意味が込められている。

世界の巨人 ジャイアント馬場

誰もが知っている全日の社長兼レスラー。一線からは退いているが、その存在感は今でも絶大。生涯1レスラーの姿勢はファンの感動を呼ぶ。

全日本プロレスよりのコメント

レスラーにもゲームファンは多く、モーションキャプチャーにも積極的に参加しました。ですから、ここに再現される『全日本プロレス』は、まさにホンモノといっていい出来です。1つ1つの癖から必殺技、試合中の選手たちの喜怒哀楽を存分に楽しんでください。このゲームが全日本プロレスへの扉となり、プロレスをご覧になったことがない方も、ぜひ会場に足を運んでくれることを期待します。（企画宣伝／三橋）

10月「98ジャイアント・シリーズ」日程

●16日:岐阜・恵那体育館　●17日:滋賀・長浜体育館（18:00）　●18日:長野・飯田市勤労者体育センター（17:00）　●21日:福島・福島体育館　●22日:宮城・石巻市総合体育館　●24日:東京・後楽園ホール　●26日:秋田・大舘市民体育館　●27日:青森・弘前市民体育館　●29日:茨城・霞ケ浦文化体育館　●31日:東京・日本武道館（18:00）
※記載のあるもの以外の試合開始時間は18:30

「聖地」と称される場所「日本武道館」とは

六角形の特徴的な外観を持つ武道館。数々のプロレス名勝負はこの場所で繰り広げられるのだ。

東京は北の丸公園に存在する日本武道館（以下武道館）。1万4000人の観客収容能力を持つこの建造物が建てられたのは昭和37('62)年の1月。その名が示すように、設立の目的は"武道の振興"。そのため、会場の使用は武道、スポーツなどの大会開催が優先される。しかし、その知名度を大きく上げたのは、なんといっても昭和41('66)年6月に行われたビートルズのコンサートだろう。そのため、国内外を問わず、多くのアーティストのあこがれの場所であり、現在でも年間を通して、数多くのコンサートが開かれている。

もちろん、プロレス会場としての使用も、団体を問わずに頻繁に行われている。特に全日本プロレスの場合、シリーズ最終戦のほとんどが武道館で行われ、数々の名勝負を生み出している。そのため、多くのファンが駆けつけ、チケットの入手は困難を極める。このあたりが全日ファンをして「聖地」と呼ばせしめる理由であるのだろう。

本誌記事がゲームの登場を予見!?

本誌は「ジャイアントグラム」の登場をズバリ予見していた。これは、10月2日号の記事「ドリームキャストナウ」にてのこと。内容を簡単に説明すると「東京ドーム大会でのセガとのビッグプロジェクト始動の告知、ドリームキャスト発表会への選手招待から近々の作品発表が噂される」というもの。どうよ!?

本誌Vol.27記事より

緻密な推理と綿密な取材によって見事「ジャイアントグラム」登場を予想。って元ネタは噂話なんだけどネ(笑)。

サムシング吉松が全日を語る!!

「ぜひエディットモードを強化してほしいです。頑張れば他団体の選手が作れるくらいに！　あと昔、全日をにぎわせてた選手を入れてほしいです。ブロディは言うにおよばず、シン、上田、ブッチャー、フレアー、レイス、マスカラス兄弟などなどを当時の強さで再現熱望！　会場は当然、蔵前国技館！」（吉松）

全日本のゲームにのぞむモノ　充実の周辺機器！
しあわせ❤
本物とみまごうばかりの永源ツバよけ用東スポ　ツバよけビニールがさ3800円（未定）
重低音ストンピングマット　床をふみならさない
サインボール
パンピ時計

写真提供／全日本プロ・レスリング（株）

サムシング吉松■「トライガン」のキャラデザインなどで人気のアニメクリエイター。実はディープなプロレスファン。

パタPiやひばりたち「電脳組」に

アキハバラ電脳組 パタPies!

CYBER TEAM in AKIHABARA @ PATAPIES!

今度は Dreamcast で会えるよ!!

●対応機種：ドリームキャスト●セガ●99年4月以降発売予定
●価格未定●友情育成シミュレーション

アニメも大円団を迎えた「アキハバラ電脳組」。それに寂しがってるみんな、お待たせっ！ 今度は、DCでひばりやデンスケたちと会えるよ。気になる第一報、要チェックだよ!!

自分のパタPiを育てて「電脳組」のみんなとコミュニケーション!!

噂のDC版「アキハバラ電脳組」が、ついに動き出した！ 気になる内容はなんと“友情育成ゲーム”。電脳組の主役(!?)「パタPi」を育て、登場するキャラクターたちとコミュニケーションをとりながらストーリーを進めていくのだ。ともあれ、自分だけのパタPiを育てられるなんて、夢のよう……（ウットリ）。もちろん、おなじみ電脳組のメンバーも登場。しかも原作、アニメとはまた違ったストーリーになるようだ。期待して続報を待てっ!!

パタPi同士で遊ばせて育てよう！

自分のパタPiは、登場するキャラたちのパタPiと遊ばせることによって育つ。パタPiには性格があり、相手のパタPiの性格が成長に影響してくるらしいぞ。

原作キャラやいろんなパタPiが登場!!

本作には、ひばりたち電脳組やデンスケたち以外にも、原作のみのキャラやさまざまなパタPiが登場する。それらが絡んでのイベントは50種類にも及ぶらしい。

ところで「パタPi」ってなんなの？

独自に物事を考え、行動する携帯型電脳ペット。アニメ・原作では、電脳組の彼女たちが持つパタPiに、物語の鍵となる「ディーヴァ」という秘密が隠されていたが、果たしてゲーム中では……。また、携帯ペットなだけに、ビジュアルメモリで友達のパタPiと遊ばせる、なんてこともDCならできるようになるかも？

もちろんグッズでも大人気のパタPi

見ての通り、とってもぷりちぃなパタPi。中でもひばりの持つ「デンスケ」はぬいぐるみになっても激ぷりちぃ!! セガトイズより絶賛発売中だよ!!

これが、デンスケ人形。左より、大（¥2,000）、マスコットキーチェーン（¥680）、小（¥1,000）。

アキハバラ電脳組、とは？

CYBER TEAM IN AKIHABARA

What's C.T.i.a

TBS系にて、今年の4月より放映されていた本作。時は西暦2010年、携帯型電脳ペット「パタPi」が流行する世界の電脳都市アキハバラが舞台。ある日変身するパタPiを手に入れた、桜上水すずめ（イラスト左）、花小金井ひばり（中央）、東十条つぐみ（右）たちを、突如襲う謎の巨乳娘3人。ひばりたち3人は、自分たちの持つパタPiや、自分たちを襲う謎の女戦士たちとその背後で糸を引く怪しげな存在の秘密を掴むべく、行動を始めるのであった。あこがれの「王子様」出現により、ひばりの揺れる恋心と、徐々に明らかになる過去の壮大な秘密との関係。奥の深いストーリーとコミカルな展開の絶妙なバランスがファンを魅了し、後にひばりたちの仲間になる泉岳寺かもめや、謎の美少女・大鳥居つばめといった個性的なキャラの登場、デンスケやフランチェスカ、テツロウといった、かわいいパタPiたちが人気を呼んだ。監督に「万能文化猫娘」のふじもとよしたか、コミック連載・ビジュアルディレクターに「セイバーマリオネットJ」のことぶきつかさなど、ヒットメーカーが大勢参加しており、話題を呼んでいる。

性格もそれぞれ違う3人のパタPi。しぐさがまたかわいい。

3人のパタPiには、変身以外にも大きな秘密が……。

これまた個性的な悪役3人組。しかし最後は……。

黒の王子と白の王子の関係がストーリーの核だったと言える。

シリアスなストーリーに大きく絡んでくる大鳥居つばめ（中央）。実はクローンという設定とそのルックスが人気を呼んだ。

後に登場し、ひばりたちの仲間になる泉岳寺かもめ（左）。いかにも的関西ノリのキャラだ。

私たちの活躍は永久保存版でございますですわ！ C.T.i.aディスコグラフィ

CDS

OP・EDテーマ「Birth/太陽の花」奥井雅美 ¥1,020

挿入歌・RD主題歌「朱（aka）/恋しましょ ねばりましょ」¥1,020

CD

Rebis-C.T.i.a/O.S.T オリジナルサントラ ¥3,059

Rebification-C.T.i.a/C.I.S ヴォーカルアルバム ¥3,059

Azoth-C.T.i.a/O.S.T サントラ-2 ¥3,059

3rdアルバム 10月23日発売!!

※CD、CDシングルの価格は税込みです。

TVシリーズアニメーション

VHS	Vol.1 12/4発売	3,700円（税抜き）
	Vol.2 12/23発売	6,600円（税抜き）
LD	Vol.1&2	（初回限定）
	12/23発売	8,800円（税抜き）

時に西暦2008年。「彼ら」は

インカミング

人類最終決戦

スコア
325250
フェイズ
9/10
×3
15

incoming

突如、月へと飛来する……

とにかくド派手なエフェクトに、プレイヤーはまず目を見張ることになる。

なんの前触れもなく地球侵略を始めた謎の異星人。先手を取られた地球軍は、それでも反旗を翻し、圧倒的な戦力に立ち向かっていく。ポリゴンで再現されたリアルな戦場を舞台に、ＳＦ映画さながらのドラマティックバトルが展開するシューティングゲームの登場だ！

目を見張る驚愕の3Dグラフィックシューティング出現!!

Story

21世紀初頭、世界各地で未確認飛行物体の目撃報告が相次いだが、各国の政府は関心を示さなかった。だが2008年５月、月面にある国際基地が、未知の敵から攻撃を受けるに至り、彼らの意図が地球の観察などではないことが明白になる。この最初の襲撃後、月面基地にいる600名以上の職員を避難させるべく、地球は使用可能な宇宙船をすべて動員し、必死の撤収作業を行った。応急で改造されたスペースシャトルや軌道ロケットの大群は、かろうじて彼らの防衛線を突破、数百人の職員を救出した。

しかし、彼らの恐るべき地球侵略計画は始まったばかりであった。

TOP SECRET

●対応機種：ドリームキャスト
●イマジニア
●シューティング
●12月23日発売予定
●5,800円

政府の無関心主義が招いてしまった地球侵略の危機。つねに先手を打ってくる異星人に対し、水際ギリギリの防衛戦を守り通すことができるのか!?

WE CAN SELECT A FUTURE.

人類にも選択できる未来はある。

戦車

地上にある敵の拠点を制圧するには、機動力と破壊力を兼ね備えた戦車を用いることになる。21世紀の戦車とはいえ、フォルムや性能は現在のものとそう変わりはない。戦車の任務はそのほとんどが、ターゲットを“破壊”することだ。護衛や探索といった、神経を研ぎ澄ますようなものではないので、視界に入る異星人の建造物を、片っ端からぶち壊していけるのが楽しい。ストレス解消にもなるぞ。

戦車の砲弾を受けて、たちどころに吹き飛ぶ敵拠点。次のターゲットを的確に補足せよ。

敵施設破壊の連続写真。ちなみに左の写真の戦車とは、車種が違うのわかる？

異星人との戦闘で使用する兵器は、その数

プレイヤーは

移動することができない固定砲台が生き抜くには、素早いターゲットの破壊が不可欠。レーダーに注目だ。

自走砲台は今日も警備に余念がない。進行方向とは別の方向に砲台が向いているのがいかにも。

プレイヤーは異星人との戦闘に際し、地球に現存するありとあらゆる兵器に乗り込んで敵を撃退していくことになる。

あるステージで戦闘ヘリを操縦したと思ったら、次のステージでは戦車、その次は固定対空砲台といったように、戦場での作戦ごとに扱う兵器を変えていかねばならないのだ。全作戦を通じて、戦場に投入される兵器の総数はなんと20種類以上。ミリタリーファンを唸らせるマニアックな兵器から、まだ誰も乗ったことがない異星人の戦闘機に至るまで、じつに多彩なラインナップが用意されている。

それぞれの兵器は動かし方こそ違うが、操作はどれも簡略化されているのですぐに慣れるはず。世界最高峰の兵器群を自分の意のままに操り、思う存分その威力を発揮させることができる。しかもそれが迫力の3Dグラフィックスで描かれるとなれば、もう燃えないわけにはいかないでしょ!!

戦闘ヘリの対地ミサイルが戦車を撃破した！　対空武装のない戦車はヘリから見ればカモ同然。

戦闘機

制空権を確保し、地上での侵攻作戦を支援するのが戦闘機の役目だ。ドリームキャストの3D処理機能のクオリティで展開する空中戦は、さながらフライトシミュレーター顔負けの映像となる。便宜上ここでは戦闘機としているが、他にも戦闘ヘリでのターゲット回収任務などが用意されているので、戦闘が単調になることはない。コマンチ・コブラ・A−10といった、マニア垂涎の機体も登場するぞ。

敵の拠点を爆撃する味方戦闘機。まるでドキュメンタリーのような映像だ。

砲台

異星人の魔の手から地球侵略を防ぐため、プレイヤーは砲手となって敵機を狙い撃ちしなければならない。どちらかといえば“やられ役”の感が強い固定砲台だが、それはやはり移動ができないという点が大きい。火力自体は強力なので、索敵を怠らず、見つけた敵を即時撃墜していくのが生き残るためのセオリーだ。他のゲームではめったに体験することのできない、砲手の爽快感と恐怖を堪能しよう。

キャノン砲の強力な一撃がヒット！　遥か上空で敵機が閃光とともに爆発！

大挙する敵戦闘機を片っ端から撃ち落とす。至近距離での迫力は凄いぞ！

至近距離に飛んでくる敵を優先して撃墜しなければ、施設はおろか自分の身さえも危険に！

20種類以上!!

往年の名兵器から、最新鋭の機体まで、プレイできる種類はじつに様々。でも操作は簡単だ。

視点変更も思うがまま

どの兵器に乗り込んでも、プレイヤーは任意で視点を変更することが可能だ。戦場の兵士になりきる迫力のコクピット視点もいいし、視野が広く全体を把握しやすい外部視点を選ぶのもいいだろう。追尾視点は実際のプレイにはあまり向かないが、とにかくカッコイイ自機を見たいならこの視点がベストだ。とくに戦闘機を操縦しているときの追尾視点は、まるで映画のようだぞ。これで敵機をガンガン撃墜できれば、申し分なしだ！

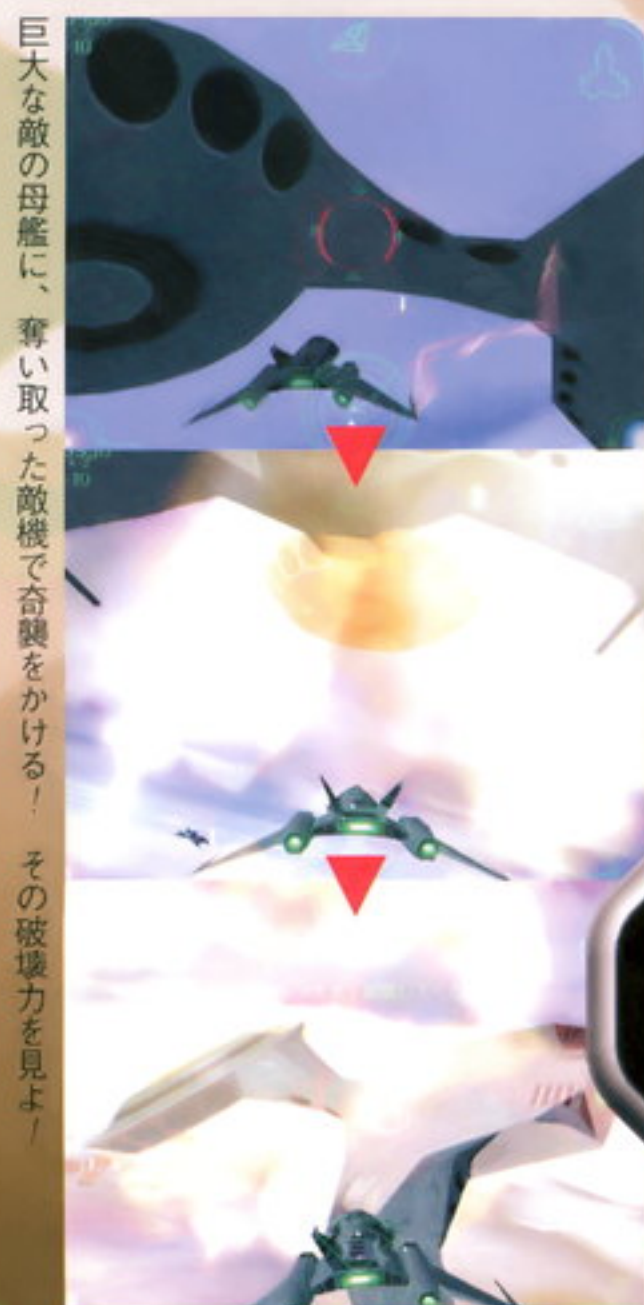
追尾

コクピット

外部

そのすべてに搭乗し、戦うことになる!!

敵機

シナリオの進展次第では、戦場から回収された敵の機体を修復し、そのまま自軍の兵器として再度戦場に投入することにもなる。異星の兵器だけにその機体のポテンシャルは未知数だが、上手に使いこなして戦い抜くしかない。こちらを苦しめただけあって、敵機の攻撃力は高い。この圧倒的な敵戦力を逆に生かし、こちらが少しでも有利な戦況に立てるよう努力しなければ、地球に明日はないのだ！

巨大な敵の母艦に、奪い取った敵機で奇襲をかける！　その破壊力を見よ！

外見だけはそれほど地球の戦闘機と変わらないようだが。その性能は実際に乗ってみないとわからないぞ。

1シナリオは10面構成

過酷な最前線で
勝利を手にできるか!?

各シナリオは作戦を実行する地域ごとに分かれており、さらにどの地域でも作戦は10段階のより細かい任務となって構成されている。各任地に赴き、それぞれフェイズと呼ばれる10種類の任務を達成した時点で、そのシナリオはクリアとなるわけだ。

各シナリオでの10のフェイズは、それぞれの戦況に合わせての様々な任務が用意されている。プレイヤーはそのクリア条件を達成するために、あるときはヘリを飛ばし、あるときは対空砲台で頭上の敵と死闘を繰り広げる。

このように、ゲームの進行がドラマティックなストーリーに沿っているので、感情移入しまくりで、世界観にひたりながら遊んでほしい。

今回紹介するのはゲーム序盤のアフリカと北極圏での戦いだ。

敵を蹴散らすためなら、どんなに過酷な場所でも戦わなくてはならない。

Scenario1：アフリカ

DATE 2009/6/06
OPERATION
START 9：00PM（現地時間）

こちらからの攻勢に出るために必要不可欠な、敵探知施設の建設が進むアフリカ・ケニア。だが建設途中の探知施設に接近しつつある異世人の攻撃部隊が発見された。施設は運用準備の最終段階にあり、これを破壊されれば反撃の開始がさらに遅れ、さらには地球に致命的損害が与えられる可能性もある。探知施設とその周辺建築物を、なんとしても守りきるのが任務だ！

MISSION BRIEFING

異星人探知施設を守り抜け！

プレイヤーは探知施設を守るべく、様々な兵器を駆使して異星人を撃退しなくてはならない。単純に施設を防御するだけでなく、不時着した敵機を回収し、基地まで送り届けるフェイズも用意されている。緊張感を維持しつつ、最善を尽くしてくれ！

撃墜され、地上に墜落した敵機が爆発し、激しい閃光が炸裂！　まさに戦場だ！

探知施設の石油備蓄基地に敵が奇襲をかけてきた。燃料を奪われるわけにはいかない！　すぐさま基地の戦車に乗り、これを死守せよ！

備え付けの対空砲台で、飛来した敵ＵＦＯを攻撃！　炎に包まれた敵機は墜落し地上に激突。その機体の爆発は周囲の施設も巻き込みそうなほど激しい。あまり近くで撃ち落とすのも危険なようだ。

フェイズ進行

フェイズ1
空から飛来する敵ＵＦＯに対し、基地にある固定砲台で攻撃を開始。基地を防衛せよ。

フェイズ3
敵別動隊が石油備蓄基地を急襲！　迫り来る敵を撃退し、周辺施設を守り抜け。

フェイズ6
不時着した敵戦闘機を発見！基地に持ちかえるための補給物資を要請する。

フェイズ7
敵戦闘機を基地へと飛行させるための補給物資が、激戦区を超えて、やっと到着。

フェイズ8
燃料を補給し整備の終わった敵戦闘機に搭乗し、自軍の基地へと向かう。

ケニアの大地を撃墜した敵機の爆炎が赤く照らす。止まることなく押し寄せる異星の敵。このまま基地を守りきれるのか？

夕暮れ迫るなか、敵機に攻撃され不時着した偵察機の回収が完了！

Scenario2：北極圏

DATE 2009/6/08
OPERATION
START 6：00AM（現地時間）

MISSION BRIEFING

必死の思いで守り抜いた敵探知施設が無事運用されたことにより、北極に彼らの基地があることが明白となった。だが敵の居場所は判明したものの、我々には時間があまり残されていない。すぐさま北極に仮設飛行場と戦略拠点を設置し、彼らの動きを封じ込めなくてはならない。今回のミッションで最重要とされるのは、作戦自体の“スピード”だ。もたついては失敗する。

作戦もいよいよ大詰め。敵の戦闘機を駆っての最終フェイズ！ 軌道上からの攻撃も見えるぞ。

敵の重要拠点を破壊した瞬間だ。軌道上にある衛星兵器からの支援を受けている。

フェイズ進行

フェイズ1

敵基地破壊の第１ステップとして、まずはシールド発生装置を破壊せよ！

フェイズ4

仮設飛行場が敵の奇襲を受けた！ 貴重な戦力を積んだ、輸送機の離陸を守り抜け！

フェイズ5

飛び立った輸送機に襲い掛かる敵戦闘機。護衛機はなんとしてもこれを排除せよ！

フェイズ10

こちらの侵攻に慌てた敵は、巨大な戦闘艦を発進させた。最後の力でこれを叩け！

極寒の死闘！ 敵基地を壊滅せよ!!

探知施設のおかげで、敵は北極にいくつもの大規模な基地を持っていることが判明した。今回の任務はそれらすべての敵基地を迅速、かつ完膚なきまでに破壊すること。報告では敵基地はシールドに覆われているため、戦闘機で空爆しても損傷を与えることは難しいという。そこでまず地上部隊がシールド発生装置を無力化し、その瞬間をついて空から攻撃を加えるという２面作戦が採用された。作戦を成功させるには、攻撃を支援するための輸送機が発着する仮設飛行場や、戦略拠点となる基地の存在が不可欠。それらを敵に気づかれることなく建設し、さらにそこを守り通さねば勝利はない。すべては何ひとつ滞りなく進めなければならないので、油断は一時も許されない。この作戦の成否が、戦況を大きく左右するのだ！

極寒の地に群がる異星の敵を駆逐しない限り、人類に平和はこない。情け容赦のない攻撃で、敵を母星に追い返すのだ！

戦場が北極だろうとどこだろうと、お構いなしに戦車は活躍する。アフリカでの防衛戦のお返しだ！

北極の奥地に潜む敵を狩り出すために、味方の輸送機が仮設飛行場を飛び立つ。空に舞うまでは、しっかり護衛してあげよう。

CAN WE SELECT A FUTURE?

人類にも選択できる未来はあるのか？

ありがとう。

期間 '98.9 ▶ '98.11 末日まで

セガ オフィシャル シリーズ

250万部突破！キャンペーン

ソフトバンクの
セガオフィシャル攻略本を買って
「あつめてゴジラ」を
もらっちゃおう!!

当たる！ 当たる！

GODZILLA

SLEEP MODE A B

ぷよぷよ&魔導物語
カードコレクション
10枚入1ボックス
50名様

S-3 アルル・ナジャ

S-1 サタンさま

S-2 ルルー

あつめてゴジラ
怪獣大集合
100名様

特製
テレフォンカード
1000名様

対象書籍に挟み込んであるプレゼント応募用ハガキに表紙の応募券を貼り、50円切手をお貼りの上ソフトバンクまでお送りください。上記の中から1点が抽選で当たります。誠に申し訳ございませんが商品の指定はできません。こちらで選ばさせていただきます。なお当選者の発表は商品の発送をもって換えさせていただきます。

キャンペーン対象書籍

9月刊行

- 電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム
  オフィシャルガイド
- サクラ大戦2
  徹底攻略ガイド ～愛と戦いの日々～
- サクラ大戦2 原画＆設定資料集
- バーチャストライカー2 ver'98
  オフィシャルガイド

10月刊行予定

- シャイニングフォースⅢシナリオ3
  オフィシャルガイド
- サクラ大戦 OVAファンブック 下巻
- Jリーグプロサッカークラブをつくろう！ 2
  オフィシャルファンブック

11月刊行予定

- 電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム
  オフィシャルコンプリートガイド

ほか期間中に発売される「セガオフィシャル」シリーズは全てキャンペーン対象となります。

SOFT BANK ソフトバンク 出版事業部 アミューズメント出版局
販売：Tel. 03-5642-8101

協賛：セガ・エンタープライゼス株式会社

フレンズ

～青春の輝き～

●NECインターチャネル●今冬発売予定●7,200円
●恋愛アドベンチャー●18歳以上推奨

揺れ動く乙女の心 惜しみなく見せちゃいます！

この冬、NECインターチャネルが満を期して発売する「フレンズ～青春の輝き～」。発売が近づくにつれ、ユーザーの期待は高まるどころか、もはや爆発寸前！　そんな読者のみなさん、お待たせしました！　今回はイベントシーンの新画面公開をはじめ、最新情報、さらにオリジナル小説というフルボリュームでお送りしま～す。今後もサタマガからは目を離せないぞ!!

特集フレンズがいっぱい

最新イベントビジュアル一挙公開　part 1

6泊7日のイベントシーンを総チェック！

6泊7日の大まかな流れは…

1・2日目 みんなが高原に集まってくる。人物把握が大切。

3日目 みんなでテニス。テニス後に川辺で遊ぶことも。

4日目 自由行動。目当ての子にアタックするチャンス。

5日目 バーベキュー大会。そろそろ物語も佳境へ。

6・7日目 いよいよ終盤、それぞれの想いの行方は……？

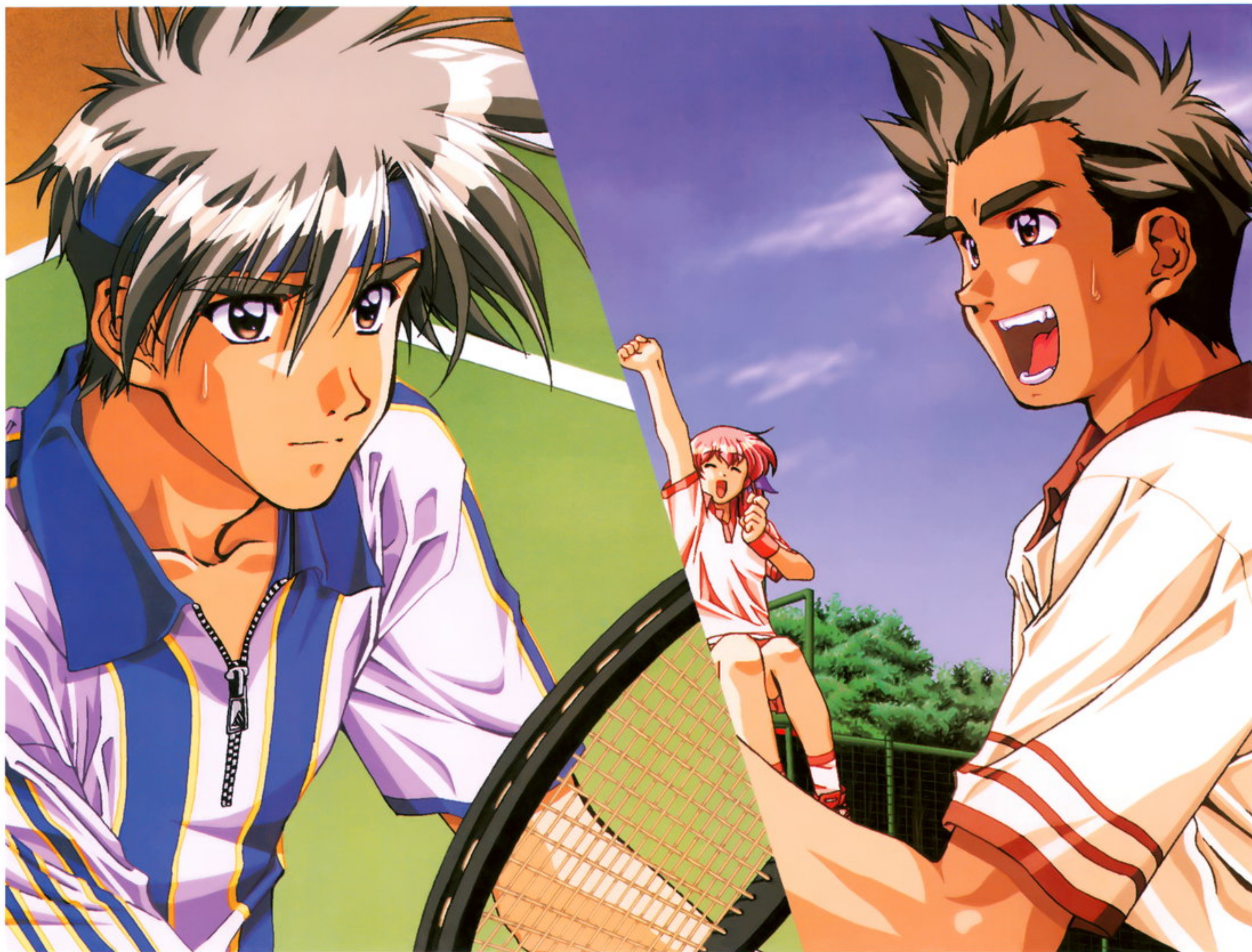
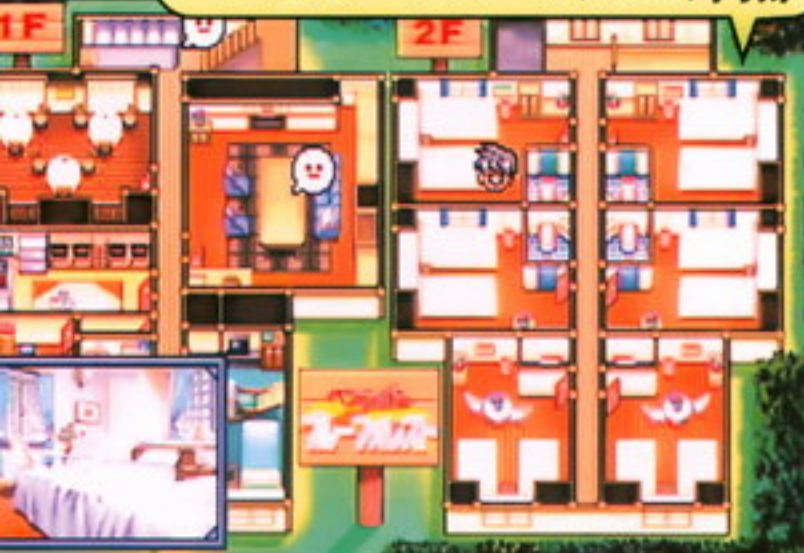
上の流れで行われる7日間の同窓会。この期間中に13人の男女はそれぞれ意識しあったり、思いを告げたり、青春という限られた時間を精一杯、すごす。そして、最終日の7日を過ぎたとき……。

そして同窓会は幕を下ろす・……

今回は特集ということで、ゲーム中、6泊7日の間に起こるイベントシーンの最新ショットを大々的に紹介していく。紹介するイベントには、3日目の川原や、5日目のバーベキューなど、高原の夏を感じさせてくれるものも含まれている。もちろん、女の子によってどんなシチュエーションになるか千差万別なので、目当ての女の子のイベントにはぜひとも遭遇したいところだ。これらのイベントを通じて、女の子の心の扉を見事に開くことができれば、最終日の7日目が過ぎた後、キミの目の前には晴れて彼女が現れる……？

涙ぐむ鮎と、そんな鮎を抱きしめる達也。ゲーム中はこんなイベントが目白押しだ。

イベントはフルスペックモーションで

すべてのイベントに対応してるわけではないけど、要となるイベントは高画質のアニメーション表現技術で表示される。主にロマンチックな場面で使われてるようだが……？

ペンション・ブルーフォレスト内部

オレ達の部屋

＊同窓会の会場となる星降里高原って？＊

同窓会の舞台は、幹事の竜助が手配したペンション「ブルーフォレスト」で行われる。星降里高原にあるこのペンションは、自然に恵まれた遊ぶのに持ってこいの場所。もちろん、日中はこの高原内にある各種スポットを満喫できるぞ。ただし、このゲームには時間の概念が存在するので、何も考えずに移動しまくってると、あっという間に1日が終了してしまう。なので、移動する時は計画を立てるよう、心がけたい。ちなみに、人物がいる場所はマーカーで表示されるという親切設計。これはサターン版で追加された機能だ。

【深雪】へえー、東京の人って、そういう名前の人が多いんだ

みやげ屋でバイトしてる深雪ちゃんには、「かざぐるま」で会えるよ。

星降里高原にはこんな場所がある

【鮎】……な、なに言ってるのよ静香、そんな昔のコト、もうだれも気にしてないって

1日目の夜。静香は中学時代に迷惑をかけたことを謝る。そんな静香を温かく迎える者もいれば、非難する者も……。

【みどり】うん、ありがと、でもいいや、やっぱり自分でやるから！

【鮎】んなコトあるわけないじゃん、バ～～～カ！　あははははは……

人物マーカーが表示される場所へ移動すれば、誰かに会える。自分の狙っている女の子がどういう場所を好むかとか、そしてこんなときあの子はどこへ行くだろうとか、想像力を働かせたほうがいいだろう。

複雑に絡み合う人間関係、その関係を紐解くと……

三角関係の果てにあるもの

同窓会に参加する11人の男女には、かつて片思いしていたり交際がもつれたりと、因果な人間関係がある。卒業してから４年経ったとはいえ、過去のことを完全にふっきれていない人がいるのは、無理もないことだろう。この人間関係を軸に４年ぶりに再会する男女の物語も本作の大きなポイントの１つ。キミはどんな展開を目にするのか？

久保達也(主人公)
若林 鮎
女性として意識できない
好きなんだけど…
あこがれ or 好き
小早川 瑞穂
秋山 みどり
親 友
青木 桃子
好き
好き
忘れられない
苦手
元恋人同士
都会へのあこがれでグループに近づく
村田 深雪
遠藤 進
滝口 洋介
キライ
苦 手
中学時代のことを根に持つ
白石 竜助
緒方 静香
狩野 真琴
かわいい後輩
好き
中学時代から追っかけ
佐伯 夏奈子
鞍掛 不二男

白石 竜助
熱血体育会系の見本のような男。そのため、恋愛には超奥手。高校の後輩の夏奈子に慕われるが、まんざらでもないようだ。

遠藤 進
中学時代はガリ勉クンだったものの、大学に合格し受験勉強から解放されたとたん、キザ（？）な男になってしまう。

滝口 洋介
主人公の親友。カワイイ女の子を見ると声をかけまくるタイプ。過去にみどりと付き合ってたが、愛想をつかされ現在に至る。

鞍掛 不二男
中学時代から真琴一筋の男。お金持ちのボンボンだが、間の抜けてる一面を持つ。金持ちにありがちなワガママな性格だ。

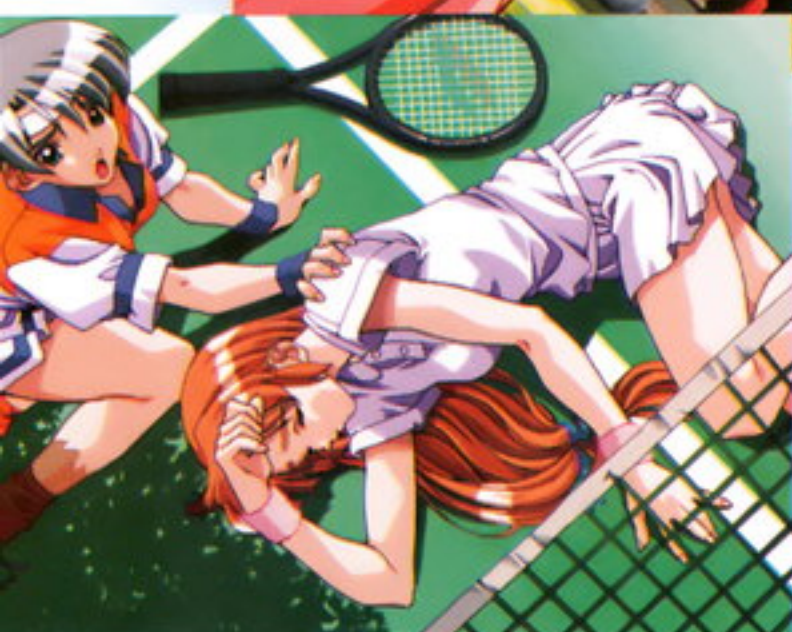
病弱だけど、私は元気です

MIZUHO

小早川 瑞穂

3日目

瑞穂、倒れる!

みんなでテニスを楽しんでる最中に瑞穂が突然、倒れてしまう。とりあえずペンションで介抱するが、どうやら容態はたいしたことないようだ。達也と鮎が看病するが、そんな2人に瑞穂は「大丈夫だから」と気丈に答える。こうして心配をかけてしまうのが、ちょっとつらいみたい。

何かを考えながら、ぼんやりと水辺を眺める瑞穂。彼女の心を占めるのは誰なんだろう?

片思いの壁は崩せる!?

若林 鮎

達也とツーショットの多い鮎だけど…

ボーイッシュでショートカット、そして妹のような存在の鮎は、恋には少し奥手な女の子だ。幼なじみとして育った相手に恋心が芽生た場合、距離のとり方がわかりにくい。鮎は達也のことがとっても気になるんだけど、達也が鈍感なものだから、うまく告白できずに悩んでいる。おまけに達也は瑞穂が好きっぽいのでなおさらだ。でも、ゲーム中で鮎と達也の関係がどうなるのかが気がかりな人は多いんじゃないかな。この6泊7日間の同窓会でも、鮎は達也とツーショットになる機会が多くチャンスは多そうに見える。そして、鮎の様子がいつもとちょっと違うことに、鈍感な君も気づくはずだ。鮎の気持ちにこたえるのか、それとも……答えははっきりしたいな。

2日目

達也と散歩中のごきげんな鮎

散歩に誘われた達也は鮎と2人で高原を散歩することに。幼なじみなだけに、会話は盛り上がるんだけど、悲しいかなななかなかそういうムードにはならない。2人でいることがあまりに自然過ぎるのかな？　鮎としては、軽く腕を組むぐらいはしたいだろうに……。

3日目

テニスの途中で…

みんなでテニスのはずが、突如、川辺で遊ぶことに。川に入ってはしゃぐ鮎の姿はまさに子供そのもの。テニスウェアに身を包んだ鮎もいいけど、水着姿もグー！プロポーションもナカナカ……。

5日目

なんだかんだで今日も一緒☆

今日はバーベキューの材料をそろえるため、川でフィッシング。写真は見事、鮎を釣った鮎（シャレじゃないよ）。うれしそうな表情の鮎とは対照的な、後ろの洋介の悔しいような情けないような表情がカワイイ。

秋山 みどり

カフェからの帰り神社に立ち寄ったみどりと達也。不器用ながらも、なんとか元気づけようとする達也にみどりは……。

2日目
ついに洋介に告白、そして…

一度は別れたものの、洋介のことが忘れられないみどりはついに洋介に自分の思いを告げる。だが洋介の返答に、みどりはつい、達也のもとへ……。

3日目
洋介への思いは深い

昨日の傷心がすぐに癒えるはずもなく、みんながテニスをしている最中でも、ひとり物思いにふけってしまう。みどりがここまで思うほど、洋介ってあまり魅力は感じないんだけどなあ。

5日目
達也とデート

みどりは達也に相談するが、やはり表情はまだふっきれてなさそうだ。

緒方 静香

1日目
同級生に謝る静香

中学時代、テニス部のみんなに迷惑かけたことを謝る静香。とても気にしていたのだ。

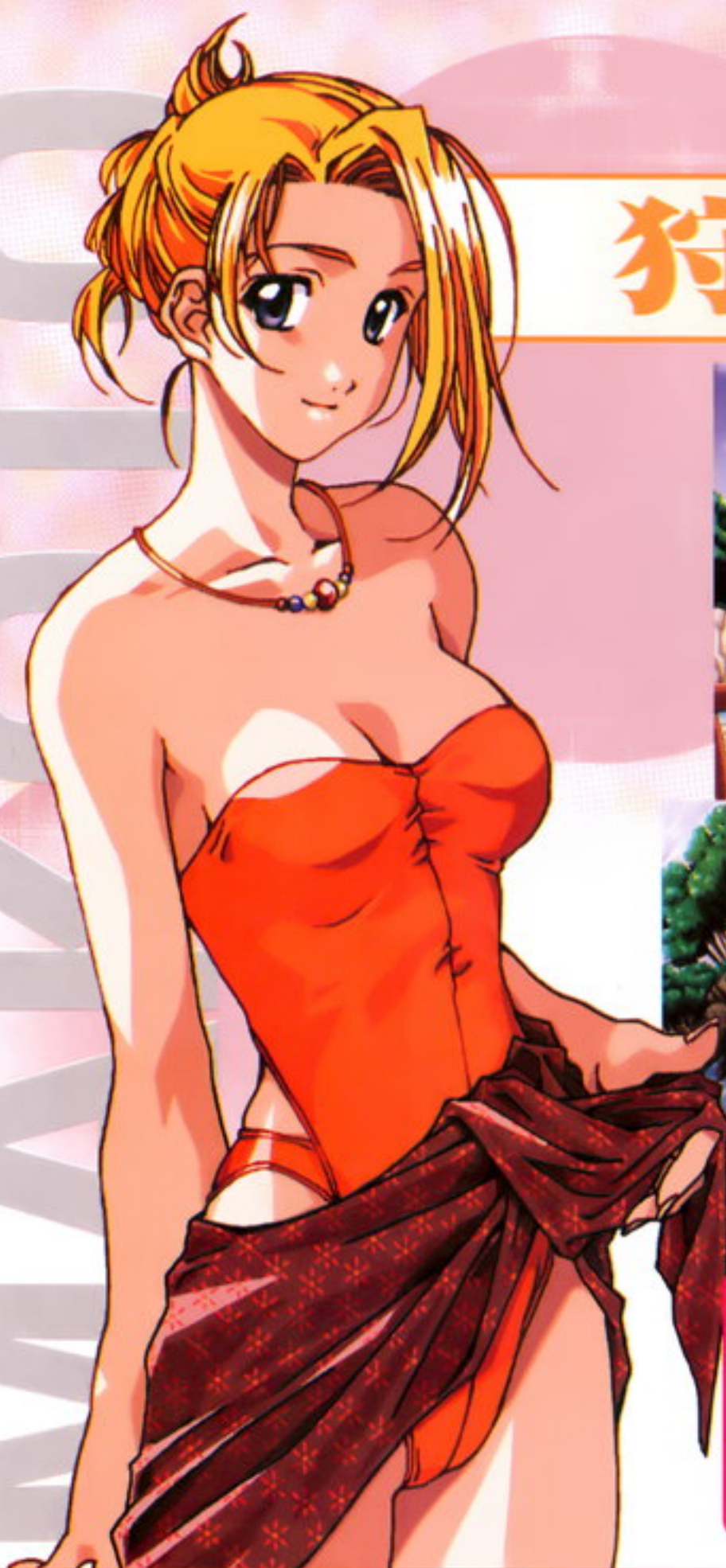
5日目
バーベキューにて、達也と接近！

バーベキューの準備中、達也に料理の作り方がうまい言われ思わず照れる静香。ツッパリに見えるけど、恥ずかしがり屋なだけかも。

イーグルネストにて。このみっともない表情をしてる進はいったい!? 左下のキザな進と比べると、この表情の違いが面白い。果たして、進の身に何が起こったのだろうか？

この写真を見た瞬間、「なんてキザなヤツ」と思う人も多いと思うけど、進はそんなヤツです。でも、胸元に伸ばしてる手はちょっと許せない感じ。

MAKOTO

狩野 真琴

2日目
真琴と散歩へ

真琴と散歩することに。中学の面影がほとんど残らないその変貌ぶりに戸惑ってみたり。モデルだけあってスタイルもなかなか……。

5日目
バーベキューで楽しいひととき

不二男と一緒にバーベキューの準備。それにしても、不二男のヤツ、うれしそう……。

3日目
不二男の提案で川へ遊びに

テニスをしてた真琴は不二男の誘いで川へ遊びに。

KANAKO

2日目
星空の下で…

夏奈子と2人で大自然の夜空を鑑賞。きらめく夜空を見上げる夏奈子の顔はあどけなくてカワイイ！

大好きな先輩のために☆

竜助のためにクッキー作りに精を出す。こんな顔([illegible])されたらマズイなんて言えないよね。

肝試しの司会進行。ペアを決めるくじも気になるよね。

佐伯 夏奈子

青木 桃子

4日目
悲しみの理由は…

見晴らし台でたたずむ桃子さん。悲しそうな表情は、過去の恋愛に関係があるのだろうか。

2日目
買い物途中の桃子さん

偶然、買い物をしている桃子さんと遭遇する。見た感じは「若奥さま」って感じがするけど、実際には若いし、未婚だったりする。

街で傷ついた彼女の心はこの星降里高原でどこまで癒えたのだろう。「2度と人を好きになるまいって思ってた……」達也の前で思わず口をついて出た自分の言葉に動揺した桃子は、逃げるように走り去る…。

4日目
深雪のつぶやき

深雪のバイト先『かざぐるま』の店内をのぞきこむと……深雪が拳を握り締め、なにやらブツブツとつぶやいている。怒ってるのかなあ、それとも何か企んでいるの？ イマイチわからないコなんだ。

ゲームセンターにて。取れたぬいぐるみを手に笑顔で悩殺！

3日目
カフェでデート☆

「いっただきま～す！」という声が聞こえてきそうなひとコマ。

村田 深雪

フレンズ
～青春の輝き～

illustration Tohru Mizutani

特集フレンズがいっぱい
part 2 水谷とおる描き下ろしピンナップ

洋介が思いっきり怪訝そうな声を上げる。それを聞くとその子はぱっと真っ赤になった。

「何を言ってるんだ。洋介」

竜助は、軽く洋介を一睨みした。

「こいつは、佐伯という。佐伯夏奈子。現在高校三年生。おれの後輩だ」

「ひょーっ、女子高生！」

また、洋介が変な声を上げる。

「今回、彼女がこの星降里高原に詳しいことから、幹事であるおれのサポートをお願いした。テニスの腕もまあいけてるからコートでも、一緒にトレーニング出来るだろう。よろしく頼む」

竜助の隣で、その夏奈子ちゃんは思いきったように顔を上げた。

「みなさん、佐伯夏奈子です。今回先輩に無理を言ってついてきてしまいました。……どうぞ、よろしくお願いします」

最後の方で少し声が震えていた。緊張しているのだろう。しかし、それで竜助が幹事でこのペンションになった謎が解けた。そういうわけだったのか。

「夏奈子ちゃん、かわいーっ！」

鮎は叫んだ。隣で達也が不気味なものを見てしまった、というような目をしたが、気にしない。

……と、その時。ペンションの窓の外から爆音が響いてきた。

大型バイクのエンジンの音だ。

窓の外を見たみどりが大声を上げた。

「あれーっ、あれって……静香、静香じゃない。すっごーい、バイクに乗ってきたの？」

「えっ、静香？」

鮎は慌てて窓の所へ駆け寄った。ほかの者も窓に集まってくる。

薄い闇の中、大きなバイクのエンジンを止めて降り立ったすらりとした人影は、ちょうど黙ってヘルメットをとるところだった。

ヘルメットをはずすと、中からぱさり……、と美しいロングヘアが流れ出た。

ほっそりとした顔にきりっとした目元。やはり静香だった。緒方静香。中学時代鮎とペアを組んでいた静香だ。

ただ一人席を立たなかった遠藤が、口元をゆがめてつぶやいた。

「ふん、……バイクで登場とは彼女らしいな」

その静香は少し決まり悪そうに部屋に入ってきた。

「ごめん、みんな遅くなって……」

「おお、待ってたぞ、緒方」

竜助はニヤリと笑った。

「これで……、明日来る予定の狩野を除いて全員そろったな」

鮎は自分の隣の椅子を引いて静香を手招きした。

「静香……すっごい久しぶりだね。元気だった？」

前の洋介が振り向いて言った。

「よう、学校やめてヤンキーやってるって聞いたけど、どう？ 今は案外ヤンママだったりして……」

洋介はそれ以上言葉を続けられなかった。なぜなら鮎が後ろから洋介の足を思いっきり蹴りつけたからだ。

「洋介っ！」

にらみつける鮎を静香は慌てて止めた。

「鮎、よせよ、別にあたしはかまわないから……」

洋介は静香をちらりと見ると、ふん、という顔をして前を向いてしまった。

「さあ、それじゃみんな夕メシだ。今日はぱあっといこうぜ」

竜助は大声を出すと、急にみんなを追い立てた。

「隣の部屋だ。さあ、行った行った」

みんなぞろぞろと動き出す。

部屋を出る前に、遠藤が冷たい目で静香をじっと見ているのに鮎は気づいた。鮎がにらみつけると、遠藤は薄い笑いを浮かべて部屋を出た。

「きゃーっ、おいしそーっ！」

隣の部屋からは、もう一番に移動したみどりのにぎやかな声が響いてきている。

最後に鮎と静香が部屋を出ようとすると、竜助が静香の肩をドン、とたたいた。

顔をしかめる静香に竜助はニヤリとした。

「緒方、よく来たな」

静香は目を伏せて聞こえなかったような顔をした。そして黙って部屋を出ていった。

三年振りにそろった同窓生たち。高原のペンションでいつもと違う夏休みが始まろうとしていた……。

2日目以降のストーリーはノベルスでお楽しみください——

ASUKAノベルス
フレンズ ～青春の輝き～
著／友谷 蒼　カバーイラスト／水谷とおる
12月17日発売予定　予価740円
発売／角川書店

※この記事は82ページから巻頭側に向かってお読みください。

洋介がにこにこして手を振った。ほんとに女の子には愛想がいい。

「あーゆ」

頭の上から声がした。

鮎が見上げると二階の窓からみどりと瑞穂が顔を出して手を振っていた。

「鮎、遅いよ。早く早く。すっごく可愛い部屋だから上がっておいでよ。そんな鼻の下伸ばしたアホはほっておいてさ」

「んだとぉ……」

洋介はいったん拳を握りしめたが、目の前でペンションの桃子さんがくすくす笑っているのであわててそれを引っ込めた。

「さあ、どうぞ、ご案内しますから」

桃子さんのあとに続いて鮎と達也と洋介はペンション・ブルーフォレストに入って行った。

本当に可愛らしいペンションだった。白木の家具に白い壁。あちこちにドライフラワーや手作りらしいオーナメントが飾ってある。

「ホントに竜助がここ決めたの？」

鮎は達也に耳打ちした。

「うーん」

と達也もあちこち眺めてはただうなっている。

竜助がねえ……。

鮎はもう一度ペンションを眺めた。

みんなで荷物を出したり、騒いだりしているうちに、その日の午後はあっという間に過ぎてしまった。

そして。

「さあてと」

白石竜助が、集まったみんなの顔を見回している。

ここは、ペンション・ブルーフォレスト、一階のプレールーム。

「諸君、今日は遠路はるばるよく集まってくれた。久々の再会だな。……みんな、変わりないようで俺は大変嬉しい」

竜助は中学の頃よりもさらに筋肉が強化されて、たくましさに磨きがかかったようだった。

部屋の中に集まっているのは達也に洋介、小早川瑞穂に秋山みどり。それと……、東大現役合格という噂の遠藤進だった。

それから、一番前の椅子に座ってじっと竜助を見上げる女の子が一人。

初めてみる顔だ。

「あの子、知ってる？ ここのペンションの人かな」

後ろからみどりがそっと聞いてきた。鮎はさあ？というふうに首をかしげたが、鮎の前にいる洋介はすっかり目尻を下げているようだった。

「かわいい子だなあ……。特大のリボンが実によく似合っているよ」

それを聞くと、鮎は静かにため息をついた。

「さて……と、今後の予定は食事をしながら聞いてもらうとして……」

竜助がひとつ咳払いをした。

「……そう、夕食の前にちょっとみんなに紹介しておこう。佐伯」

竜助が呼ぶと、その特大のリボンをつけた子が立ち上がった。少し恥ずかしそうに竜助の隣に並ぶと目を伏せる。

「なんだぁ、竜助、まさか……、まさか彼女って事はないよなあ」

ページのイラストはサターンソフト「フレンズ～青春の輝き～」のものです。

鮎があとを追おうとすると、洋介が言った。

「いいから、ほっとけよ」

「……え？」

その洋介の声に鮎はちょっとびっくりして振り向いた。初めて聞くような、洋介の冷たい声だった。

「洋介……？」

洋介は、鮎を見るといつものようににやりと笑ったが、その顔が一瞬、こわばったようになったのを鮎は見てしまった。

鮎はなんと声をかけてよいかわからず、黙って腰を下ろした。

「達也、瑞穂きれいになったねえ。もしかして感激の再会？」

今朝置いていかれたことはとりあえずおいて、達也に声をかけてみる。

てっきり達也は、ホントだよなあ、とにこにこすると思っていたのだが、予想に反して、無言のままだった。

「……どうしたの？　達也、黙っちゃってぇ。……あっ、わかった、もしかして瑞穂があんまり可愛くて照れてんの？」

鮎が茶化すと、達也は冷たい目で鮎をちらりと見ると一言「ばか」と言った。

なんだかそれきり洋介も達也も妙に神妙で、鮎はその後なんて声をかけていいのかわからなくなってしまった。

二人とも、ちょっといつもとは違ってて、なんだかまるで知らない人のようだった。

「はあ〜〜っ」

鮎はペンションを見上げると、何ともいえない声を上げた。

正直言って、今回のペンションにはほとんど期待していなかった。

何せ、幹事が竜助なのだ。あの、脳みそまで筋肉と言われている竜助が決めた場所だ。一応ペンションとは書いてあったが、いいとこ民宿に毛が生えた程度の場所、と覚悟を決めていた。

それが……。

隣で達也と洋介もあんぐり口を開けている。

「お、おい、間違いなくここだよな」

「う、うん」

白い壁に切妻屋根。たくさん並んだ可愛らしい窓からは、小花模様のカーテンが風に揺れている。

色とりどりの花に囲まれて続くアプローチ。

可愛い。

ものすごく可愛いペンションだ。

アプローチの先の木の扉がちょうど開くと、中から女性が二人現れた。

一人は柔らかそうな髪をゆったりと編んで垂らしている。鮎たちよりも年上のようだ。もう一人は、女子高校生だろうか、制服を着ている。長く垂らしたポニーテールがゆらゆらと揺れていた。

年上の方の女性は、鮎たちを見ると優しそうに微笑んだ。

「あら、……もしかしたら、今日お泊まりのテニスクラブ同窓会の方かしら」

「は、はいそうです」

鮎が答えると、女性は嬉しそうに両手を合わせた。

「まあ、私、ここのペンションの者で青木桃子と申します。どうぞ、よろしくお願いしますね」

「は……はいっ」

鮎が答えるよりも早く、隣の洋介が答えた。どうも鼻の下が二、三センチ伸びているようだ。

「ねえ、もしかしてお客さん東京から来たの？」

ポニーテールの女子高校生が飛び跳ねるように走り寄ってきた。

「うれしーなあ。ね、ね、なんて名前？」

そう言いながら、洋介と達也をじっと見上げる。彼女の場合鮎は全く目に入っていないようだ。

「え？……な、名前？」

達也がしどろもどろしている。

「君、高校生？　君の名前からまず教えてもらいたいなあ」

洋介がさりげなく腕を組みながらほほえむ。自慢するだけあって、女の子の扱いはまぁ達也よりは慣れているらしい。

「あたし村田深雪っていうの。駅前のお土産やさんでバイトしてるんだ！　よかったら遊びに来てよ！」

「へえ、駅前のお土産屋さんね」

「うん、そうなの。絶対来てね、お兄さんならおまけつけるからさ」

「ほらほら、深雪ちゃん」

桃子さんが笑いながら言った。

「そのバイトの時間でしょ、遅れちゃうわよ」

「あっ、ほんとだ！」

深雪は腕時計を見ると、あわててかけだした。少し走り出して、また振り返る。

「絶対、買い物に来てね！　お兄さん」

※この記事は82ページから巻頭側に向かってお読みください。

「……」
　鮎がそう言うと、みどりは急にそばにあったメニューで顔を扇ぎ始めた。
　ケーキの上のパウダーシュガーが風にあおられてふわっと舞った。
「ちょっと、みどりぃ……」パウダーにむせそうになって、鮎は顔をしかめた。
「……みどり、もう、何？　急に……。洋介がなんかした？」
「べっ、別に……」
　みどりはますます熱心に顔をあおいだ。その顔がなんだか赤い。
「いったい、どう……？……あっ、そうか」
　鮎は急に思い出した。そう言えば、前に達也から聞いたことがある。高校に入ってから、みどりと洋介が付き合い出したって……。
「そ、そうか、みどり、洋介と……ごめん、気がつかなくって、私ってそう言うことホントうといよね……」
　鮎はしどろもどろだ。
「やあねえ、鮎、……私と洋介、もうとっくに別れちゃったんだから。……気にしないで」
　みどりは少しうつむくと言った。
「えっ、そうなの？」
　ますます鮎は口ごもってしまった。
　なんか、まずいなあ、ワタシって……。
　助けを求めるように、鮎は視線を外へ向けた。……と、すごい偶然にもどこかで見たような顔がすぐ目の前を歩いて行く。
「……あっ、達也、洋介！」
「ちょっと、鮎、やめてよ、そういう冗談は……」
　みどりはつまらなそうにクリームソーダをすすった。その隣で瑞穂が小さく声を上げた。
「あら、……みどり、滝口君と久保君よ」
「もう、瑞穂まで……」
　そう言いながら嫌そうに顔を上げたみどりはちょっと絶句して、その後大声を上げた。
「ええええっ！」
　その声が聞こえたかのように、ちょうど店の前を通り過ぎようとしていた達也と洋介がこちらを向いた。
　二人も中の三人を見て驚いたようだったが、すぐに洋介がにやりと笑うと、よう、というように片手を上げた。鮎も片手を上げる。
　見慣れた達也の顔を見たら、自分がどこかほっとしているのに気づいて、鮎はちょっとびっくりした。
　でもそれと同時に今朝達也に置いていかれたことをまた思い出し、またまたむっとした。
「瑞穂じゃないかあ」
　洋介がお気楽な声を上げて、入ってきた。後ろに続く達也は無言だ。きっと久しぶりに瑞穂に会って照れているのだろう。
「お久しぶり」
　瑞穂がにっこりと笑う。
　隣でみどりが急に立ち上がった。
「こらっ、久しぶりの再会だってのに、瑞穂のこと呼び捨てなんて失礼でしょう！」
「み、みどり、私は別に……」
　隣で瑞穂が慌てたように言った。
「瑞穂は嫌がってなんかないんだよ、お前は余計な口出しすんなよな」
　洋介は隣のテーブルの椅子を瑞穂の隣に持ってきてどっかり腰を下ろすと、みどりに向かってさも嫌そうに顔をしかめた。
「何よぉ、アンタのそのずーずーしさなんとかしなさいよっ！　あ、でもやっぱ死ななきゃ治らない？」
「んだとぉ！」
「もうヤダヤダ、こんなに雰囲気のいい所でこんな見苦しい奴に会っちゃってぇ、もう台なしって感じ」
「おい、こらっ、俺のどこが見苦しいってんだよ！」
「全部よ、ぜ、ん、ぶっ！」
　鮎は突然始まったこのバトルに、あぜんとしてみどりと洋介を見つめた。
「み、みどり、少し言いすぎよ」
　瑞穂がそう言うと、みどりは冷たく言った。
「瑞穂、この男は害虫みたいなものなんだから、同情なんてしちゃダメ！」
「お前にそこまで言われる筋合いはないぞ、な、達也」
　洋介は達也を振り返った。
「え、あ、……う、うん」
　達也はちょっとおろおろしたように、とりあえずうなずいた。
　鮎は慌てた。
「男同士かばい合っちゃって、気っ持ち悪ーい！　瑞穂、気分悪いからもう行きましょう。私たち、もう行くから、鮎、またあとでね」
「ええっ、もう行くの？　みどり、ケーキ残ってるじゃない」
「それ、あんまり好みじゃなくて。よかったら、鮎、食べてよ」
　食べてよったって……。と思っているまにみどりは瑞穂を引っ張るようにして出て行ってしまった。
「ちょっと、みどり」

みどりに聞かれて、鮎は首を振った。
「知らない。……あ、達也と洋介は来ると思う。多分、もうこっちに着いてるはずだけど」
そう言ってから、鮎は達也に置いていかれたことを思い出して、ちょっとむっとした。
「ふーん、そっかあ……」
みどりは急に鮎の顔から視線をそらして下を向くと、ストローでジュースにぽっかり浮いているバニラアイスをつついた。
「あとは……、竜助は幹事だし絶対来るよね。それと……、あと、男子って誰だっけ」
鮎は三年前のメンバーの顔を思い出してみた。
「……あ、あれ、遠藤君。来るかな」
「あ、遠藤君ね」
みどりはぱっと顔を上げた。
「知ってる？ 鮎、彼東大現役合格だって」
「うん、聞いた。すごいよねえ」
遠藤進。中学時代、桜三中始まって以来の天才と言われた彼は卒業後、超有名進学校に進み、この春、現役で東大に合格したという話だった。
その彼が、中学時代どうしてさほど得意でもないテニス部にいたのかわからないが、まあ運動の方は勉強に比べて情けないもので、テニスの腕は今一つだった。
中学時代は、それを洋介がしょっちゅうからかうものだから、遠藤はお返しに洋介の情けない成績をからかう……、という毎日で、遠藤と洋介とは三年間ずっと犬猿の仲だった。
「洋介と、よくけんかしてたっけねえ」
鮎がそう言うと、みどりは小さく笑った。
鮎はちょっとどきりとした。
みどりの顔が、いぶし銀ではないけれど、なんだかやけに大人っぽく見えたのだ。ぱくりと口に放りこんだケーキがのどに詰まりそうになり、慌ててアイスコーヒーで流し込んむ。
「そう言えばあともう一人いたじゃない？ 同じ年の男の子。ほら……、なんだっけ、瑞穂、覚えてる？ ちょっと変わった名前ですごいお金持ちの……」
鮎が目を白黒させているのには気づかない様子で、みどりはのんびりそう言いながら、瑞穂を見た。
「そう言われれば……そうねえ……」
瑞穂もまたのんびりと首をかしげた。
「……うーん、思い出せないわ……」
「あっ、わかった」
鮎は
やっとケーキの固まりを飲み込むとぽん、とテーブルを叩いた。
「鞍掛君でしょ、鞍掛不二男」
「あ、そうそう」
と、みどり。鮎とみどりはぱしっと両手を合わせてにんまりした。昔テニス部で桜三中のチームが得点するとよくやったものだ。瑞穂は隣でまだ思い出せないように首をかしげている。
「でも不二男はどうかなあ、彼、あんまり部活にも来なかったし、今日は来ないかもね」
鮎がそう言うと、みどりが思い出したように言った。
「あ、でもさあ、狩野さんが来るなら不二男も来るかもよ。だって、不二男ってずっと彼女のこと追っかけてたじゃない」
「へえ……、そうなの？」
鮎は首をかしげた。
「鮎はわりとそう言う噂にうといよね。狩野さんが今何してるかは知ってる？」
「う、うん、それは知ってる。モデルの仕事でしょ」
狩野真琴。中学時代、もの静かでテニス部というよりは図書委員のイメージの方が強かった彼女は、なんと高校生でモデルにスカウトされて、今では結構売れっ子の女子大生モデルなのだ。
たまたま買った女子大生御用達ファッション雑誌に、ブランド品片手に花のような笑顔の真琴が載っていて、鮎はびっくりしたことがある。
噂を聞いていて、なおかつ雑誌に真琴の名前が出ていたからわかったものの、そうでなかったらまずわからなかった。
その真琴を、あの大金持ちのお坊ちゃまの鞍掛不二男が追いかけ回しているというのだろうか。
「中学の頃からずっとだよ、真琴しゃん、真琴しゃ～ん、て……。不二男が狩野さんの後をくっついて回ってたの知らないの？」
「へーえ。し、知らなかった」
みどりの言葉に鮎は驚いた。まったく知らなかった。
二人ともテニス部での印象は薄く、おとなしい狩野真琴、小柄で何かというとすぐ涙ぐむような不二男……、というイメージがぼんやりあるだけだ。でも、そう言えば、洋介がそんなようなことを言っていたような気もする。
「そうなんだ……。そう言われてみれば、なんか洋介がそんなことを言ってたような…

※この記事は82ページから巻頭側に向かってお読みください。

あ、なんか女子大生してるって感じ」
　瑞穂は昔から美人で、清楚で可憐で優しそうで、男子の憧れの的だった。
……そう言えば、達也も中学の頃瑞穂のことが好きだったっけ……。
　鮎の頭に今までまったく忘れていた記憶がぽっかりと浮かんできた。
「ちょいちょい、私は？　鮎、私も変わった？　大人っぽい？」
　みどりが身を乗り出してくる。
　昔から、みどりと瑞穂はいつも一緒だった。みどりの明るく賑やかなところは昔とまったく変わらない。
「うーん。みどりは大人っぽいって言うかぁ……」
　鮎は言葉に詰まった。
「何よお、それ。と言うかって……？」
　みどりはますますこっちへ身を乗り出した。
「う、うん、変わった、大人っぽい。……中学の頃より髪伸びたしね」
　鮎は慌てて言った。
「そーお？　それだけ？　鮎もまだまだ人を見る目ができてないねえ、このみどりちゃんがここ二年間に身につけたいぶし銀のような美しさがわからないとは……」
　みどりはため息をついた。
「なんでいぶし銀なの？」
　鮎が不思議そうに聞くと、みどりは首をかしげた。
「うん、ちょっと渋かったかな。じゃあ、いぶし銀じゃなくてエメラルドのような……、いや、サファイアのような……」
「お待たせしました」
　テーブルにケーキが運ばれてきた。鮎は嬉しくてつい歓声を上げた。
　これが『白い星ケーキ』だ。
　ケーキは思ったよりもずっとシンプルだった。小さい星形のシフォンケーキのような感じだ。ふわっとしたスポンジ生地の上に真っ白いパウダーシュガーがたっぷりかかっている。
「……失敗したあ」
　店員がケーキを置いて行ってしまうと、みどりはため息をついた。
「白い、っていうことは、絶対生クリームがたあっぷり塗りつけてあるケーキだと思ったんだけどなぁ。……やっぱりよく見てから頼めばよかった」
「これもおいしそうじゃん」
　鮎はそう言うと、一口食べてみて叫んだ。
「……おいし～っ！」
　素朴なケーキだけど、生地にほんのりオレンジの味がしてなかなかいい。
「みどり、おいしーよっ、これ」
「ふーん」
　みどりはなんだか気乗りしない顔でケーキを見下ろした。
「ねっ、おいしーよね！　瑞穂！……みず……ほ？」
　鮎が瑞穂を見ると、瑞穂はぼんやりとテーブルの上を眺めていた。
「瑞穂？」
　鮎の声にはっとしたように、瑞穂は顔を上げた。初めて自分の前のケーキに気づいたようだ。
「え？　な、何？　……あ、ケーキ、おいしそうね」
「瑞穂、……どうかした？」
　鮎が心配そうに見ると、瑞穂は恥ずかしそうに微笑んだ。
「ごめん、なんだかちょっとぼんやりしちゃって……、久しぶりなのよ、こんな遠くまで遊びに来るの」
「そうか、そうだよね、私もほんと久しぶりなんだっ！」
　鮎もにっこりした。
「瑞穂、ほら、ケーキ、おいしいよ。このほんのり感じるオレンジの味、何が入ってるのかなあ」
「……本当、おいしい。あんまり甘くないのがいいわね」
　瑞穂もケーキを一口食べるとそう言った。
「私は、どうせならすごくあっまーいのがいいの」
　みどりはちょっとすねたように言いながら、それでもケーキを一口食べると、一緒に頼んだいかにも甘そうな、クリームソーダを飲んだ。鮎と瑞穂はアイスコーヒーだ。
「そう言えば、みどりは昔から甘いの好きだったよね」
　思い出して鮎がそう言うと、みどりは、えへへ……、と笑った。
　そう、中学の頃のみどりというと、よくスナックを食べていたようなイメージがある。たしか、みどりのかばんの中には、いつでもお菓子が何種類か入っていたはずだ。
「もしかして、まだみどりのバッグの中っておやつがたくさん入ってるの？」
　鮎がそう聞くと、みどりはまた照れたように笑った。
「ところで、ねえ、鮎。この同窓会っていったい誰が来るのか知ってる？」

くんでしょ、としか確認しなかったから電車の時間が心配になったのかもしれない。
私が来るまで待っててくれればいいのに。せっかく少し荷物を持ってもらおうと思ってたのにな……。
そう思った鮎は、続いて達也の母が笑いながら言った言葉にびっくりした。
「なんか、洋介君が妙に張り切っていてね、まあ、達也は半分寝てるところを引きずっていかれたようなものね。今ごろ、また車の中で寝てるんじゃないかしら」
「……達也、洋介の車で行ったんですか?」
「そうなの」
そう言ってから、達也の母は少し不安そうな顔をした。
「……え? もしかして鮎ちゃんと約束してたの?」
「い、いいえ、違います」
鮎は慌てて首を振った。
そう、確かに別に約束をしていたわけではない。ただ、達也も行くんでしょ、と電話で聞いて、ああ、行くよ、と言われただけだ。それだけだが、もちろん達也は自分と一緒に電車で行くものと思っていた。
切符を買う時に、ぼーっとした達也の顔が頭に浮かんで、つい二人分買ってしまった鮎だが、バイトやなんかで忙しくて、とうとう達也に切符買っといたよ、と言うタイミングを失ってしまった。
でも、まさか洋介と二人、車で行くなんて……。予想してなかった、こんな事。
一人で駅に向かいながら、鮎はなんとなくおもしろくなかった。重い荷物が肩に食い込んでくる。
ひとことぐらい言ってくれれば……、達也の奴。
今までこんな時いつでも一緒だったのに。
不機嫌な顔で、荷物を引きずるようにしながら鮎は一人で電車に乗り込んだ。

新星降里高原の駅に着いたのは、もうお昼近くになってからだった。
達也に置いていかれてなんとなくおもしろくなかった鮎だが、いかにも避暑地といったふうの駅に降り立ったら自然とうきうきとした気分になってきた。
そうだ。ここは高原。今日はこの夏最大のバカンスの始まりである。目いっぱい楽しまなくては。
鮎は弾んだ心で、そう思い直した。
あたりはメルヘンチックな造りの建物が目につく。まるで遊園地にありそうな可愛らしい土産物屋や、大きな牛の頭の看板のゲームセンターが並んでいる。
あちこちの店先に『星降里名物白い星ケーキ』とか、『星空アイスクリーム』とかいったのぼりが立っていた。
鮎は急にお腹がすいてきた。そう言えば、朝出掛けに小さなロールパンを一個急いで食べたきりだった。
白い星ケーキねえ……。どんなケーキだろう……。
そう考えていると、まるで誰かが鮎の考えをそっくり口にしたようにすぐ後ろで声がした。
「白い星ケーキって、どうかなあ、ちょっと名前がいまいちよねえ」
その、ちょっと鼻にかかったような声に聞き覚えがあった。
「そうねえ」
続くもうひとつの声にもやはり聞き覚えがある。
鮎は後ろを振り向いた。
いかにも女子大生といった女の子の二人連れだ。すぐそばのケーキ屋さんの中をのぞき込んでいる。
片方は白い帽子に白いサンドレス。
片方は裾にずいぶんとひらひらとレース飾りがついた、ピンクハウス風ワンピース。
そのひらひらのワンピースの方がひょい、と前触れなくこちらへ振り向いた。
「……あれっ!」
「……ああっ!」
お互いに声を上げる。
それは三年ぶりに見る、同じ元桜三中テニス部員、秋山みどり、そして小早川瑞穂だった。

「久しぶり、……三年ぶりだよね」
みどりは嬉しそうに言った。
三人、鮎に瑞穂にみどりは偶然顔を合わせたケーキ屋さんの中にいた。中はテーブルと椅子が何組か置かれて、好きなケーキが食べられるようになっている。
三人は『白い星ケーキ』と飲み物を頼んだ。
「鮎ちゃんは全然変わらないわね」
瑞穂がにっこり笑った。
「瑞穂は、……少し大人っぽくなったかな

※この記事は82ページから巻頭側に向かってお読みください。

「私と達也はね、単なる幼なじみ。たまたま家が近くて生まれた時から遊んでて、幼稚園も小学校も中学校も一緒だっただけ。
　切符を買っといてあげたのは、あいつ一人じゃなんにもできないから。あいつのことだから、絶対寝過ごして電車の時間ぎりぎりに駆け込んでくるに決まっているんだから。これはいわば幼なじみの宿命。お似合いとかそういうんじゃなくて、昔っからなんでか私が達也の面倒見るようになってるの。
　それにね、付け加えると、達也は優しいんじゃなくてぼおーっとして優柔不断なだけ」
「ええ、そうなの？　だって、鮎、こないだ達也君と映画、観に行ったじゃない」
「あれは、たまたまお互い他に行く人がいなかったから。絢子だって、私の誘い断ったでしょ」
「だ、だって……あの映画、彼と観に行くことになってたんだもの……」
「ほらね」
　鮎がにらみつけると、絢子は二、三歩後ずさった。
「わ、わかったわよ、鮎。じゃあ、明日からの同窓会、楽しんできてね」
　絢子はそう言うと、手を振って店の中へ戻って行った。
「……まったく、何言ってんだか」
　鮎は小さくため息をついた。
　私と達也？
　鮎は苦笑いした。
　鮎はため息をひとつつくと、チケットを今度は落とさないように大事にバッグにしまい込んだ。
　明日から鮎が通っていた桜第三中学校のテニス部同窓会が始まる。このために鮎はバイトの日数をいつもの倍に増やして、せっせと働いたのだ。
　鮎はやはりバッグに入れたままにしてある同窓会の案内を取り出した。
『若林鮎様』
『桜第三中学校第三十八期テニス部同窓会御案内』
　見覚えのある、元部長白石竜助の生真面目そうな文字が並ぶ。
　ワープロを使わずに往復葉書に一枚一枚手書きで書いているところが、いかにも彼らしい。
　鮎様の鮎の字が占ではなくて、勢いよすぎるのか、古になっているのは昔からだ。……もしかしたらただ単にずっと字を間違えて覚えているのかもしれないが……。
『場所・星降里高原、ペンション・ブルーフォレスト』
『日時・七月二十日～八月五日』
『持ち物・テニスをするための準備、浴衣、水着。あとは各自必要なもの』
『皆様の御参加お待ちしております！』
　文の最後にくっついた、勢いのいい感嘆符が、竜助の気持ちを表しているようだった。
　鮎達のいた桜三中のテニス部は、そう強いチームというわけではなかった。
　部員もそう大人数ではなくこじんまりとしていたし、さらにその中でも幽霊部員のような人もいて、ホントに小さなクラブだったが鮎にとっては楽しい思い出がたくさんある。
　卒業してからもう三年、みんなばらばらで、今ではめったに会うこともなかった。
　今でもみんなテニスをしているのだろうか。
　洋介なんて今ではラケットをマイクに持ち替えてしまって、バンドを組んでヴォーカルなんかをやっている。
　鮎にしてみれば、あんな上手だか下手だかよくわからない歌を歌っているよりは、まだコートでテニスをしていた方がよかったと思うのだが……。
　達也は、一応大学ではテニスのサークルに入っているもののほとんど活動していないようだ。
　鮎もまあテニス部とは名ばかりで、昔ほど熱心にプレイしているわけではない。
　みんなは、どうしているのかな。
　鮎は同窓会の案内を手に、何となく顔がほころんでくるのだった。

　出発の朝は気持ちのいい青空だった。
　今日も一日暑くなりそうだ。
　荷物を肩から下げると結構重い。
「行ってきまあーす」と玄関の奥に向かって叫ぶと鮎は元気よく家を出た。
　達也の家は鮎の家から歩いて五分もかからない。折しもちょうど達也の母が、家の前に出ているところだった。
　達也の母は鮎を見ると、にっこり笑った。
「あら、鮎ちゃんも今出発？　達也も今行ったところよ」
「えぇっ！　……めずらしい、達也早起きしたんですね」
　鮎は驚いた。達也が早起きして、鮎より先に家を出るなんて。もう駅に向かってしまったのだろうか。そう言えば、電話で達也も行

「鮎、ちょっと、鮎」
どこかで誰かが呼んでいる。
振り向いた鮎の目に、ちょうど開いたコンビニエンスストアのドアが、きらりと夏の日差しを反射した。
「まぶし……」
思わず目を細めた鮎に向かって、たった今遅番と早番で交代してきたばかりの絢子が手を振りながら駆けてきた。昨日まで友達と海に行っていたというだけに、ほどよくこんがりと日焼けしている。
絢子は鮎のそばへ追いついて来ると、なんだかやけに嬉しそうな顔をした。
「鮎、いくら今日でバイトが終わりだからって、ちょっとぼけてるんじゃないの」
今にも笑い出しそうな顔で絢子はそう言うと、右手に持ったものをひらひらと振ってみせる。
「あ、……あれっ、それ」
鮎は慌てて自分のナイロンバッグの中をのぞき込んだ。
入ってない。
「新星降里高原駅までお二人様チケット。お忘れではないですか?」
「えへへへ……、忘れましたぁ」
鮎はぺろっと舌を出した。
「これでしょ、鮎が言ってた、中学の時のテニス部同窓会を兼ねた旅行って」
「うん、高原のペンションで一週間。明日から行くんだ!」
鮎はにこにこすると、手を差し出した。
絢子はその手をチケットの入ったJRの封筒でぴしっと叩いた。
「ねえ、鮎、なんでチケット二人分なの?」
「え? ああ、達也の分」
「達也? 達也ってあの、鮎の小さい頃からの幼なじみっていう? ……そう言えば、彼もテニス部だって言ってたよね」
「そういうこと」
「なーんだ。そっかあ」
絢子はちょっと拍子抜けしたように小さく笑うと鮎の手にチケットを載せた。
「私はまた、洋介君とでも一緒に行くのかと思ってびっくりしちゃったわよ」
「……洋介? 何言ってんの? 絢子」
鮎が、はあ? という顔で絢子を見ると、絢子は照れ笑いをした。一人でわかったようにふんふんとうなずく。
「考えてみれば、洋介君ってすごくカッコいいし、いかにも女の子にもてそうだものね、ここのコンビニにだって来る度違う女の子連れてるし、……いくら中学の同級生っていっても鮎じゃちょっと手が届かないわよね」
鮎は絢子をにらみつけた。
「それ、どういう意味?」
絢子は慌てたように手を振った。
「でも、達也君も、まぁ見てくれはいいじゃない? 洋介君ほどじゃないけれど……」
「……はあ?」
「彼も時々コンビニ来るけれど、すごく優しそうでなんでも鮎の言うこと聞いてくれるっていう感じだよね。うん、鮎とお似合いだよ」
「絢子、何か誤解してない?」
鮎は絢子に詰め寄った。

主な登場人物

若林　鮎
達也とは幼稚園からの幼なじみ。想いを寄せるも、あまりにも近い存在で好きと言えずにいる。O型。

久保達也
爽やか青年ということばが当てはまりそうなごく普通の男の子。中学時代は瑞穂が好きだった。O型。

小早川瑞穂
中学時代は男子生徒のマドンナ的存在だったが、誰とも付き合うことなく卒業。現在は大学生。A型。

秋山みどり
瑞穂の親友。よくありがちな「美人の隣の女の子」。おしゃべりでミーハーなところもある。AB型。

狩野真琴
中学の頃は図書館通いをするような女の子だったが、今ではモデルのバイトをする女子大生。B型。

緒方静香
中学時代からややヤンキー系で、その頃からバイク好き。このメンバーの中で唯一の社会人。A型。

※この記事は82ページから巻頭側に向かってお読みください。

いっしょにテニスをしていたのはもう３年も前のこと。
瑞穂も、みどりも、みんな中学の頃とは変わってしまった。
いつまでもみんな同じ場所にいることはできない。
達也と私も、このままの関係ではいられない……。

小説
フレンズ
〜青春の輝き〜

Aoi Yuya 友谷 蒼

※この記事は巻頭側に向かってお読みください。

イラスト 水谷とおる

葉山宏治のメンズの帝国

葉山宏治の場合。カーショップ列伝!!

俺は葉山宏治だ。6年前のゲームCD『超兄貴』で世に名が出た。以来9枚の自身のアルバムをリリースしたり、激烈なライブを展開してきた、ゲームミュージック界の、実践派ミュージシャンである。現在、ビッグタイトルの音楽を制作中。音楽家であるのだが、とてもしゃべり好きで、伝えたいことが山ほどある。だから今週も闘うのだ。

俺が音楽業界、ゲーム業界で仕事をしていて思うことがある。それは、「自分は手際よく仕事ができているのか?」という自責の念である。よくスタジオなどで、新しいレコーディングのシステムや用語についていけず「いいえ、わかりません」を連発することもしばしばだ。自分がサラリーマンの頃もそうだ。賃金が安いだの残業が多いだのよく言ってはいたものの、「はたして自分はその賃金に見合った労働や能力があるのだろうか?」と。とにかく俺は手際が悪いのである。アルバイトなどではそれは顕著で、できる奴とできない奴との差は大きい。

そう、そういえば俺が20歳の時か、ゲーム業界で1曲あたり1万円というバイトを始めたころ、同時に車屋でもバイトをしていたことがある。そしてその時、俺が驚いたのが、車業界の人間の手際の良さである。なんでもテキパキと早く機転の利く人ばかりだった。その頃、俺は仲の良かった"兄イ"に車を売ってもらった。彼は俺と同じ歳ながら、中古車のブローカーだった。なにしろ、同じ歳なのにウラ社会に精通していて、やって良い事悪い事の、いわゆる掟みたいなものを熟知していた。

その彼に、A社という車屋でバイトをしないかと紹介された。またそこの社長がうさん臭い社長で、白のダブルのスーツを着て暇さえあれば白いベンツのオープンカーを磨いていた。で、誰もいない事務所で、夜のクラブ(?)で知り合ったホステスらしき東南アジア系の若い女性を2~3人ハベらせては、「欲しいものを言ってください、買ってあげます」とか、しょうもないことを言っていたが、逆に俺にとっては、不良中年のいいお手本のような人だった。だが、社長はそれでも社員達は凄かった。筑波サーキットのKP61レースに参加していてレーシングマシンの改造には、一日の長があったようだ。車自体が今より簡単な作りだったとはいえ、自作でターボを組んでみたり、その店独自の修理方法みたいなものもあったり、その手際の良さもとても同世代とは思えなかった。事務所のねーちゃんも俺より若かったが、なぜか自分より歳上のような錯覚をしてしまった。かくして、俺はそのA社が潰れるまで計4台の車をそこで買ったのだった。

時代は飛んで、26歳あたりの頃は、いつぞや別の雑誌でも書いたが、横浜の本牧にある『カーショップイシイ』のオヤジの世話になった。とにかくA社は潰れたし、俺の車は改造車だったので、当時の交通規則では違反車両(現在では違反ではない)となるため見てくれる店がなかったのだが、ここのオヤジは見てくれた。そこには、毎日昼間から若者がたまってカチャカチャやっていて、どれが従業員かわからなかったが、どのアンチャンが直しても手際が良く的確だった。ここでも『車業界は手際の良い』は生きていた。特に整備士の森田君は俺と同じ歳で、元音楽関係者だったということもあり、よく修理してくれた。彼もなぜか大人びていて、俺よりいくつも歳上のような感じがした。

そして、ここのオヤジは車の修理だけでなく、「バカヤロウ!こんちくしょうめ!!」みたいなべランメー口調で怒鳴り、若者から絶大な信頼があった。俺も、よくふれる絶不調時代に始終泣き言を聞いてもらったし、「俺には趣味がない」と言えば、薄汚れた釣竿を俺に渡して、「せっかく海の近所に住んでんだから、釣でもやれ!」と言ってくれた。そして、海辺の島に移り住んできた今でも、その竿は使っている。いや、使っているどころかメインの竿である。今はその店はちょっと遠くなってしまったし、車も輸入車に替えてしまったので顔を出していないが、俺の趣味のきっかけを作ってくれたり、「困った時はいつでも来いよ!! ヤバくなったら俺に言え! 事務所の人間行かすから……」と言ってくれるので感謝している。だが事務所の人間っていったい何の事務所なんだろう? ……不明だ……。このオヤジ、もう60歳近いのだが、店は毎日やっているのだ。また顔を出さなければ……。

また話は変わるが、俺は昨年までハチロクレビンという車に乗っていたのだが、そのハチロクという車を人気漫画の主人公が乗るようになってから、やたらアオられるようになった。とてもいい車だったし、格好良くて好きだったのだが、乗っている人は十代の若い世代がやたら増えて、俺のような大人はちと乗りにくくなってしまった。それで、車を変えようと思い、あまりいろいろ考えないで輸入車のメルセデスを買ってしまった。ウッドストックという店で買ったのだが、店の印象の良さと車の第一印象でパッと決めてしまった。これが、とてもいい車なのだが、国産車と違ってあまりにもたくさんの消耗部品があるので、まあよく工場に入れること。でも俺自身、今まで手のかかる改造車ばかり乗ってきたのでこういうことはあまり苦にはならない。むしろ、文化の違う国の乗り物には独特の味があり、すっかりハマってしまい楽しくてしょうがない。なんて説明したらいいだろう、スピードを出そうとか速く走ろうという気持ちに全くならない車なのだ。

俺のように、いつも神経を研ぎ澄ましている人間には車に乗るのも苦痛な時が多い。東京のスタジオで仕事を終えて、疲れ切った神経にはスピードに耐えうる集中力は残っていないのだ。だから、この車にして大正解だったと思う。このことを、そのウッドストックの店員の佐藤さんに話すと、「そうですか、葉山さんのように車を買ってよかった、楽しい、ハッピーだと言っていただけると売ったこちらも嬉しいです。でも、お客さんの中には逆に、手がかかりすぎてアンハッピーだと言われる方もいるのです。そういう時は結構ツライものなんです」とつぶやいた。俺に車をめぐる人生模様があるように、車屋にもいろいろな人生模様があるのだなあ、と思った。

でも、車屋には人に夢を売る部分がある。失恋してボロボロになって明け方、車のなかで眠ったり、会社をクビになった時も深夜に荷物を積み込んで、その足で秋葉原へ行き、朝飯のパンと牛乳を車の中で食べ、電気街へ行き退職金(?)で独立のための機材を買ったり、いろいろだ。もちろん、楽しい思い出の発進源としてもいつも車にまつわるエピソードが多いのは俺だけではないはず。俺の青春のページには常になにかしらの車屋が存在した。そして車は夢と思い出を乗せて今日も走るのである。

ハガキのあて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部内
「メンズの帝国」係

旧譜アルバム"超兄貴""超葉山""姐""GEME MUSIC IS DEAD"の4作が、日本コロムビアより再販されました。好評発売中。最新アルバム"帝国"キングレコードより発売中。

【葉山宏治ホームページアドレス http://y7.net/u/aniki01.html】

SEGA専門店 サンタ

下記商品代金に消費税を加えて下さい。

（全商品新品） 通信販売の店

TEL 03-3258-9051(代表)
FAX03-3252-8456(24時間受付)

営業時間（土曜日を除く） AM10:00～PM7:30

〒101-0047 東京都千代田区内神田3-4-4新千代田ビル (有)サンタ
サンタのホームページ http://www.jah.ne.jp/~santa

送料400円
但し、四国は100円増、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

＊商品はすべて新品です。＊新作ソフトは発売日にお届けします。＊不良品についてはメーカーサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）●土曜日は、定休日です。

サターン新作ソフト

タイトル	発売日	価格
スーチーパイアドベンチャーSP	9/3	3,400円
スレイヤーズろいやる2		6,100円
〃 （テレカ付）		6,800円
シミュレーションRGB	9/17	5,200円
SCサンダーフォースV		2,600円
SC怒首領蜂		2,600円
SCファルコムクラシック		2,600円
幻想水滸伝		3,400円
機動戦艦ナデシコ2	9/23	6,100円
〃 （テレカ付）		6,800円
麻雀学園DX		5,200円
カプコンG第2集魔界村		5,200円
バックガイヤー2		5,200円
デジタルモンスター		5,200円
シャイニングフォース3・シナリオ3		4,300円
英雄伝説 I+II		5,200円
スチームハーツ		6,100円
電車でGO! EX	10/1	5,200円
電車でGO! コントローラ		5,200円
初恋物語		5,200円
桜通信		6,100円
Piaキャロット2	10/8	6,500円
ギレンの野望攻略指		2,600円
コットンブーメラン		5,200円
ROX		5,200円
アイラブミッキ&ドナルドダック	10/15	4,300円
カプコンG第3集		5,200円
SCガルドセプト	10/22	2,600円
ストライカーズ1945 II		5,200円
マーブルスーパーヒーローVSストF		5,200円
〃 （RAM付）		7,000円
ミズバク大冒険		3,400円
ダービースタリオン	10/29	6,100円
バーチャルコールS（初限）		6,100円
〃 （テレカ付）		6,800円
ファルコムクラシック2		5,200円
ファインラブ2	11/5	6,100円
She'sn（シーズン）	11/19	6,100円
She'sn（テレカ付）		6,800円
SCストリートF・ZERO 2		2,600円
フレンズ～青春の輝き～		6,500円
ボールディランド		6,100円
スーチィパイめちゃ限定版	11/26	7,000円
e'tude prologue		5,200円
ウィザードリィサーガ		5,200円

タイトル	価格
アウトラン	3,400円
アクアゾーン	1,900円
悪魔城ドラキュラX	3,400円
悪魔全書2	2,600円
アスワーク・ジム2	1,800円
アドバンスウォー（千年帝国）	2,800円
アナザー・メモリーズ	2,800円
あやかし忍法くの一番	1,800円
アルバム倶楽部	5,800円
アルカナ戦記	2,800円
R?MJミステリー病院	1,800円
アンジェリークSPプレミアム	1,800円
アンジェリークデュエルP・BOX	5,800円
飯島愛	1,200円
維新の嵐	1,800円
EVEザロストワン	3,800円
EVEバースト+ロストワン	8,800円
イメージファイト	1,800円
イラストレーションズ	4,000円
ヴァンパイアハンター	1,900円
ヴァンダルハーツ	2,800円
ウィザーズハーモニー2	1,800円
ウィザードリーVI・VII	1,800円
ウィザードリィネメシス	2,800円
ウィルス	3,800円
ウェルカムハウス（初）	1,800円
ウォークラフト2	1,800円
UNO DX（初）	1,200円
ウルトラマン図鑑3	2,800円
ウルトラマン光の巨人（RAM）	1,800円
ウルフファング空牙2001	1,800円
AI将棋2	1,800円
エアーズアドベンチャー	1,900円
エイリアントリロジー	1,800円
エイナスファンタジーストーリー	1,800円
英雄志願	1,800円
SDガンダムGC	5,900円
エミットVol2	1,800円
エヴァンゲリオン1	2,500円
エヴァンゲリオン鋼鉄のGF	2,800円
エヴァンゲリオンデジタルC	3,800円
X-JAPAN	1,800円
X-MEN	1,800円
XMEN vs ストリートファイター（RAM）	5,800円
M ～君を伝えて～	1,800円
エルハザード	2,800円
エルフを狩るモノたち（初）	1,800円
エルフを狩るモノたち 2	1,800円
エンジェルグラフティ	1,800円
オーバードライビングGTR	2,800円
大江戸ルネッサンス	1,800円
お嬢様を狙え	5,900円
お嬢様を狙え（テレカ）	6,800円
落ちゲー	1,000円
王様げーむ	5,900円
オフワールド・インタセプタ	1,800円
おまかせセイバー	2,800円
オラクルの宝石	1,200円
ガーディアンフォース	3,800円
カオスシード（初）	5,900円
下級生	6,800円
ガリバーボーイ	1,800円
餓狼伝説3	1,200円
ガングリフォンII	5,900円
ガンダム外伝 I	1,800円
ガンダム外伝 II	1,800円
ガンダム外伝3	1,800円
ガンブレイズS	5,900円
機動戦艦ナデシコ	2,800円
機動戦士Zガンダム	2,800円
機動戦士Zガンダム後編	2,800円
ギャラクシーファイト	1,800円
ギャラクシーフォースII	3,400円
きゃんきゃんバニー	3,500円
きゃんきゃんバニーII	3,500円
きゃんバニーEX	5,900円
Cubic Gallery	1,200円
ギレンの野望	5,900円
銀河お嬢様伝説ユナ3	2,800円
銀河お嬢様伝説ユナREMIX	1,800円
キングオブボクシング	1,800円
金田一事件簿	2,800円
QUANTUM GATE悪夢	1,800円
空牙外伝	2,800円
ぐっすんおよよ	1,800円
組立てバトル	1,800円
グランドレッド	1,800円
グランディア（初）	4,800円
グランディアDミュージアム	3,200円
グランチェイサー	1,800円
課兄弟麻雀編	1,800円
くるりんPA	900円
グレイテストナイン98サマー	5,000円
クロス探偵物語	5,900円
クロックワークナイト（下）	900円
クロックワークナイト福袋	2,800円
黒の断章	5,500円
ゲーム天国（極楽P）	4,900円
慶応遊撃隊	2,800円
月下覇幻譚	1,900円
ゲゲゲの鬼太郎	1,600円
恋を唄うYU-NO	6,900円
鋼鉄霊域（スティールダム）	1,900円
ゴータ	800円
ゴータII	1,800円
コマンド&ユンカー	1,800円
ゴールデンアックスデュアル	1,800円
コットン2	3,800円
ゴジラ列島震撼	1,800円
ザ・キングオブファイターズ95	1,800円
ザ・コンビニ2	1,800円
ZAPスノーボーディング98	1,800円
サイバードール復刻版	3,500円
サイバーボッツ	2,800円
サクラ大戦2	5,000円
サクラ大戦花組通信	1,900円
サクラ花組コラムス	2,800円
サタンミュージックスクール2	5,000円
サバキ	1,800円
サムライスピ斬紅郎	2,800円
三国史Vプレミアム	4,800円
サンダーフォースGP I	2,800円
sc アルバートオデッセイ外伝	2,600円
sc ウィニングポストII	1,200円
sc エネミーZERO	2,600円
sc ガングリフォン	2,600円
sc こちら葛飾派出所	1,200円
sc サクラ大戦	2,600円
sc ソード&ソーサリ	1,800円
sc 蒼穹紅蓮隊（徳）	2,600円
sc 機動戦士ガンダム	2,600円
sc ぎゃんぶら自己中心派	2,600円
sc ダイナマイト刑事	2,600円
sc Dの食卓	2,600円
sc DX人生ゲーム	1,800円
sc テラファンタスティカ	1,800円
sc ドラゴンフォース	2,600円
sc 七つの秘館	1,800円
sc ばくばくアニマル	1,800円
sc バルクスラッシュ	2,600円
sc 百物語	2,600円
sc ぷよぷよ通	2,600円
sc プリンセスメーカー2	2,600円
sc メタルブラック	1,800円
sc ラングリッサIII	2,600円
sc ラングリッサ4	2,600円
sc レイヤーセクション	2,600円
sc 三国志IV	3,400円
サムライスピリッツ武士道烈伝	4,800円
ザハウスオブデッド	5,000円
THE PSYCHOTRON	1,800円
三国志孔明伝	4,800円
サンダーフォースGP2	1,800円
3×3アイズ	1,900円
シーバスフィッシング2	1,200円
時空探偵	1,900円
実況パワフルプロ野球S	3,800円
紫炎龍	2,800円
シャイニングウィズダム	500円
シャイニングフォース3・V1	3,800円
シャイニングフォース3・V2	4,300円
シャイニングホーリアーク	1,900円
重装機兵レイノス2	2,800円
ジュンクラシック・ロベ	4,900円
首都高バトル97	1,800円
将棋まつり	2,800円
女子高生の放課後	1,800円
昇龍三国演義	1,800円
Jリーグクラブを作ろう2	3,800円
Jリーグ炎のストライカー	4,800円
疾風魔法大作戦	1,200円
少女革命ウテナ	5,900円
シルエットミラージュ	4,900円
シャドーオブザタスク	1,800円
新海底軍艦	1,800円
新型くるりんPA	1,800円
真説夢見館	900円
新テーマパーク	1,800円
新忍伝	800円
心霊呪殺師太郎丸	1,800円
水滸演武	600円
水滸伝108星	3,800円
水滸伝～天命の誓い～	1,200円
スーパーロボット対戦F	5,900円
スーパーロボット大戦完結編	5,900円
ズープ	1,800円
スカイターゲット	2,900円
すごぺんちゃドラゴンマスター外伝	1,800円
ストリートファイターコレクション	4,900円
ストリートF・ZERO2	2,800円
スペシャルギフトパック	1,800円
スチームギアマッシュ	1,800円
スナッチャー	2,800円
スペースインベーダ	1,200円
スリーダーティドワープ	2,800円
政界立志伝	1,200円
西暦1999	4,800円
セガラリー	2,600円
セガラリープラス	2,600円
セクシーパロディウス	2,800円
ゼルドナシルト	5,900円
ゼロディバイド	1,800円
ゼロヨンチャンプ	3,800円
センチメンタルグラフティ（初）	3,800円
全日本プロレス	2,900円
ZORKコレクション	1,800円
ZORK 1	1,800円
卒業クロスワード	2,800円
卒業アルバム	2,800円
卒業II	1,800円
卒業III	2,800円
卒業S（初）	1,900円
ソニックR	2,800円
ソニックウィングSP	2,800円
ソニックジャム	3,900円
ソルディバイド	2,800円
ソロクライシス	3,800円
ダークセイバー	2,800円
ダークハンタ（上）	2,800円
太閤立志伝II	1,800円
だいなあいらん	2,800円
太平洋の嵐2（限定）	4,800円
タイムコマンドー	1,800円
タクティスオーガ	3,800円
WWFレッスルマニア	1,800円
ダライアス2	2,800円
ダライアス外伝	2,800円
探偵神宮寺三郎2	5,000円
ダンジョンマスターネクサス	5,900円
チョロQパーク	1,800円
痛快スロットシューティング	1,800円
提督の決断II	3,800円
ツーリングカーチャンピオンシップ	2,900円
ツタンカーメンの謎	1,800円
DRUID	2,800円
DX日本特急旅行	1,800円
提督の決断IIIパワーアップ	5,800円
ディトナUSA	1,000円
ディトナUSA・CE	2,800円
DEEP FEAR	5,900円
デカスリート	1,800円
テクノモーター	2,800円
デザイヤ	3,800円
デジタルピンボール I	1,800円
デスクワールド（初限）	1,800円
出たなツインビーヤッホー	1,800円
鉄球	900円
デッドオアアライブ	4,900円
テトリスプラス	1,800円
テニスアリーナ	1,800円
デビルソウルハッカーズ	5,900円
天外魔境	2,800円
天地無用 登校無用	1,800円
TILK青い海の少女	1,800円
トアー精霊王紀伝	2,800円
東京シャドー	1,800円
鉄拳キング2	1,800円
慟哭（どうこく）そして	5,900円
闘神伝S	1,200円
闘神伝URA	1,800円
ときめきメモリアルSP	4,900円
ときメモ対戦ぱずる玉	1,800円
ときメモとっかえ玉	2,900円
ときメモ虹色の青春	3,900円
ドドンパチ	4,900円
ドラゴンフォースII	4,800円
ドリームゼネレーション	2,800円
ドンパチ	1,800円
ナイトストライカーS	1,800円
ナイトルース1	1,800円
ナイトルース2	1,800円
ナイトルース3	2,800円
ナイツ	1,900円
ナイル河の夜明け	1,800円
七ツ風の島物語（初）	1,800円
南方珀堂登場	1,800円
日本チームの監督になろう	5,900円
NOON（ヌーン）	1,200円
ネクストキング（初）	4,800円
熱血親子	1,200円
野々村病院の人々	5,900円
信長戦国群雄伝	1,800円
バーチャコップ2	1,800円
バーチャファイターII	1,900円
バーチャファイタリミックス	900円
バーチャファイターキッズ	1,800円
バーチャフォトスタジオ	3,800円
バーチャルハイドライド	1,800円
バーチャロン	1,900円
バーニングレンジャー	4,800円
HYPER REVERTHION	1,200円
バイオハザード	4,000円
ハイスクールテラストリ	5,000円
ハイスクールテラストリ（テレカ）	5,800円
バックガイナー	2,800円
バッケンローダー	5,000円
バトルモンスターズ	1,800円
ぱにっくちゃん限定	1,800円
はるかぜ戦隊Vフォース（限）	2,800円
バロック	5,900円
パワードリフト	3,400円
犯行写真	1,200円
パンツァドラグーンRPG	4,800円
パンツァドラグーン2	2,900円
Piaキャロット	5,900円
ビーチでリーチ	5,000円
ビクトリーゴール	900円
美少女花札秘湯恋物語	5,000円
日灼けの想い出	2,800円
ピンボールグラフティー	1,800円
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,900円
ファイターズメガミックス	1,900円
ファイティングバイパース	800円
ファイプロ外伝	900円
ファインドラブ	4,300円
ファインドラブ2プロローグ	2,800円
ファイナルロマンス4	4,800円
〃 （テレカ付）	5,500円
ファザーズクリスマス	1,800円
ファンタステップ	1,200円
ファンタジーゾーン	3,400円
ファンタシスターコレクション	4,000円
ファンタズム	3,800円
フェーダリメイク	2,800円
フォトジェニック（初）	2,800円
風水先生	1,800円
プライマルレイジ	1,800円
プラネットジョーカー	1,800円
プリクラ大作戦	1,800円
プリンセスメーカー3	2,800円
ぷよぷよダンジョン	3,800円
ぷよぷよSUN	2,800円
BLAST WIND	1,800円
プリンセスクエスト（初）	3,800円
ブルーブレーカ（初）	3,900円
ヘクセン	1,800円
ペブルビーチゴルフ	1,800円
ボイスファンタジ7S（初）	1,800円
宝魔ハンターライム	2,800円
ポケットファイター	4,900円
ボディスペシャル264	1,800円
ポリスノーツ（初）	4,800円
ボンバーマンウォーズ	1,800円
ボンバーマンファイト	1,800円
My Dream～ON Air～	1,800円
マシーンヘッド	1,800円
マジカルホッパーズ	1,800円
マジックカーペット・マルコン	2,800円
マスディストラクション	1,800円
街	5,000円
魔導物語	3,800円
魔法学園ルナ（初限）	1,800円
魔法少女プリティーサミー	2,800円
魔法使いになる方法	5,900円
魔法の雀士ポエミィ	1,800円
マリア君たちが…	2,800円
マンクスTT	2,900円
ミニスカポリス（限定）	1,800円
ミニ四馬区SF（初限）	1,800円
ムーンクレイドル	1,800円
無人島物語R	4,900円
メイキングオブナイトルース	500円
メタルファイターミク	1,800円
メディアロマンサ浅倉大介	1,200円
メルティランサー（初限）	1,800円
モータルコンバットII	1,800円
モンスタースライダー	2,800円
悠久幻想曲2	3,900円
悠久の小箱	2,700円
優駿クラシックロード	1,800円
ユニバーサルナッツ	2,800円
ゆみみみっくすREMIX	1,800円
吉村将棋	1,800円
ラストブロンクス	1,800円
ラブリーポップ2in1(SP)	4,800円
ラングリッサDE	5,700円
ラングリッサV	5,700円
リアルサンド	2,800円
リアルバウト餓狼S(RAM)	3,800円
リアルバウト餓狼伝説(RAM)	1,800円
リグロードサーガ	900円
リグロードサーガ2	1,900円
リターン・トゥ・ゾーク	1,800円
RIVEN	3,800円
リフレンラブ(初)	3,800円
リンクルリバーストーリー	1,800円
リンダキューブ完全	5,900円
ルームメイト3	5,000円
ルナ2	5,900円
ルナ2（テレカ）	6,800円
ルル	1,800円
レースドライビング	2,800円
レイディアントシルバーガン	5,000円
レジェンドK1コレクション	1,800円
レジェンドK1 96	1,800円
ロジックパズル	1,200円
ロックマンX3	1,200円
ロンド輪舞曲	1,800円
ワイプアウト	1,800円
わくわくモンスター	2,800円
ワームズ	1,200円
WARA² WARS	3,900円
ワールド大戦略作戦ファイル	900円
ワールドカップフランス	4,800円
ワールドヒーローズP	2,800円
ワンダー3	1,800円

サターン周辺機器

商品	価格
サターン本体	18,000円
ツインスティック	1,800円
バーチャガン	2,600円
アスキーパッドX	1,800円
RGBケーブル	1,800円
AVセレクタJXS3（S付）	2,200円
AVセレクタJX-5	2,200円
SSプロコマンダー	1,800円
コードレスパッド	1,500円
ツインオペレータ	15,800円
サタンコントロールパット	2,200円
パワーメモリ	3,800円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
マルチコントローラ	2,900円
バーチャスティック（新）	2,800円
バーチャスティックプロ	9,800円
ファイタースティックZERO2	2,800円
サンキョーFF ST	1,000円
ジョイパッドAI	1,800円
ジョイパッドDX	1,500円

メガドライブソフト

タイトル	価格
蒼き狼と白き牝鹿	1,000円
エグザイル	1,000円
エターナルチャンピオンズ	1,000円
オーサムポッサム	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
キングコロッサス	500円
三国志II	1,000円
斬～夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,000円
シーザーの野望II	900円
シャドーオブザビースト	800円
雀皇登竜門	900円
スティールタロンズ	500円
セーラームーン	1,000円
ソニックIII	1,000円
タントアール	1,000円
ドラゴンズリベンジ	1,000円
ドラゴンボールZ	1,000円
忍者武雷伝説	500円
パチンコクーニャン	800円
ファステスト I	500円
ファンタシースターIV	1,000円
ブルーアルマナック	1,000円
ペーパーボーイ	1,000円
ポピュラス	300円
マーブルマッドネス	1,000円
マスターオブモンスター	800円
メガロマニア	1,000円
ランパート	900円
乱世の覇者	1,000円
ロードブラスターズ	1,000円

MDスポーツソフト

タイトル	価格
RBI4ベースボール	500円
ジョーモンタナフットボール	300円
ジョーモンタナフットボールII	300円
デビスカップ	800円
ドリームチームUSA	500円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフII	800円
プロフットボール	300円
ペブルビーチの波涛	1,000円
マスターズゴルフ	800円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品	価格
S-01（MD1用）	2,500円
S-02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
ACアダプターII	1,200円
RF I	1,000円
RF II	1,000円

メガCDソフト

タイトル	価格
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	1,000円
アフターバーナーIII	1,000円
アルシャーク	1,000円
AX101	1,000円
ウイニングポスト	800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	500円
クイズスクランブル	500円
元朝秘史（ジンギスカン）CD	900円
ザサードワールドウォー	1,000円
サンダーストームFX	800円
シムアース	1,000円
ジャガーXJ	1,000円
シュバルツシルト	1,000円
雀豪ワールドカップ	1,000円
スターブレード	1,000円
Dカントリークラブ	1,000円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	900円
デバステイター	900円
天下布武	900円
信長覇王伝CD	1,000円
Vay CD	1,000円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
ブラックホールアサルト	300円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ヘビーノバ	500円
惑星ウッドストック	100円

GGソフト

タイトル	価格
ああ播磨灘	300円
犬だいすき	800円
ウィンブルドン	1,500円
ウディーポップ	1,500円
オリンピックゴールド	1,500円
怪盗セイントテール	1,500円
鬼神童子	1,500円
ギアスタジアム平成版	1,500円
ギャンブルパニック	1,500円
クイズギアーファイト	1,500円
好牌I	1,000円
コカコーラキッズ	1,800円
コラムス	1,500円
シャイニングフォース外伝	1,500円
シルバンテール	1,500円
Jリーグサッカー	800円
GGリーグ'93	800円
スーパー桃太郎電鉄3	1,500円
セイラームーン	1,500円
ソニックドリフトII	1,500円
ソニックラビリンス	1,500円
ソニック&テイルスII	1,500円
ダンクキッズ	1,500円
チャックロック	1,500円
テイルスの冒険	1,500円
ドッジ弾平	800円
野茂ワールドベースボール	800円
ハイパープロ野球	800円
パズルボブル	1,500円
プロ野球ツインリーグ	1,500円
バーチャファイターミニ	1,500円
パクパクアニマル	1,500円
ぷよぷよ通	1,500円
マジカルポピルス	800円
魔導物語1～3	各1,500円
ミッキーマウスII	1,500円
モータルコンバット	1,500円
ルナさんぽする学園	1,500円
レミングス	1,500円
ロイヤルストーン	1,500円
ワールドダービー	1,300円
ワギャンランド	1,500円

GG周辺機器

商品	価格
カーアンテナ	1,000円
パワーバッテリー（電源付き）	4,800円
パワーバッテリー	4,100円
カーアダプター	2,500円
対戦ケーブル	1,000円

申し込み方法

電話の場合
受付時間は**AM10:00～PM7:30です。**土曜日は定休日です。まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合
FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6：00～8：00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→ **東京三菱銀行 東京駅前支店 当座0415749 (有)サンタ**に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3～5日かかります

④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4～10日かかります
郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サンタ

（注意）代金に必ず消費税を加えて下さい

ドリームキャストの熱い発表が毎日続出! 東京ゲームショウも超速報!!

Dreamcast

A WEEK 1週間 ドリームキャスト 総力最速大特集

本体の価格やカプコン「バイオハザード」の発表、そしてナムコの参入、東京ゲームショウでの一般公開など、この1週間はドリームキャストにとって最高に熱い1週間となった。10月6日から11日まで、熱く燃えた1週間をサタマガがどこよりも詳しい超神速の詳報で届けするぞ!

- 10/6(火) ●セガ・ニューチャレンジカンファレンスII速報 ●鈴木裕最新作「Project Berkley(仮)」に迫る!!
- 10/7(水) ●Dr.ワタリが熱く語るドリームキャスト版「オラタン」
- 10/8(木) ●ドリームキャストと連動ネオジオポケット
- 10/9(金) ●東京ゲームショウ・各社ブース新作体験速報 ●タイトー「サイキックフォース2012」発表
- 10/10(土) ●湯川専務と名刺交換/「サクラ」イベント ●サタマガ会場緊急アンケート
- 10/11(日) ●セガブースで4大クリエイタートークバトル ★ゲーム業界有名人たちの"夢"への提言ほか

カプコン「バイオ」会見! ナムコ緊急参入表明!!

今ドリームキャストに参入すると湯川専務携帯ストラップがもらえる(岡本談)

セガ発表会に2500人が来場!

緊急ニュース「ナムコ参入」全速報!!

新発表も続々! すべてを詳細解説!

ゲーム業界が大きく揺れた1週間を最速で速報!!

山がついに動いた!!

10/6(火)

値段は29,800円 11月27日(金)

発売まであと52日の段階で、ついに公開された本体の価格。「今日

SEGA New Challenge Conference II Dreamcast

最初に壇上に上がったのは、セガの代表取締役会長の大川功氏。「情報端末としての"通信機能"、これが従来のゲーム機との最大の違い」と。

「ドリームキャストの夢を語りたい」と切り出した大川会長。「自画自賛ではありますが、予想外にいいものができたなぁ、というのが今の私の実感でして」と、まずは完成したドリームキャストへの自信のほどを端的に表現して見せた。続けて、「こいつが、今までのゲーム機にはない、いろんな性能を持っておりまして。もちろんパワーはありますし、CG能力もずいぶん優れております。その上に通信能力を持っている。これが一番の大きな違いでは

予想外にいいものができたなぁと…

ないかと思うわけであります。そして性能が良くて、さらに"安い"ということですね」。ここで、大川会長の"例え"が入る。これがかなりイケた表現であった。「この内容で、ナイキのゴルフシューズよりも安いんですから(笑)」。この表現、一般のお子さんにはさっぱりだろうが、この日のメインの来場者は、各社の役員クラスのお偉いさん達。これは心に響いたのでは？　さらに続ける大川会長。「これでインターネットができるんですよ。あとで御覧になっていただければわかりますように、非常に画面が綺麗です。今までパソコンの小さい画面で見るよりも、もっともっと迫力があるし、チラつきもない。私は、昨日も見ておりましたが、本当に素晴らしい。そのうえに今までのゲーム機にない通信機能を持っている。それでいて、安い。そしてインターフェースと言うんですかね、みなさんの使い勝手もいい」。一気にまくし立てる大川会長。「今、ゲーム業界には閉塞感があります。何かを求めているんですよね。そういう時に、新しい価値、バリューを生む機械が、このドリームキャストではないかと」。そして、うまく本日の来場者へと話を結びつける大川会長。「もちろんそれには皆様方のすばらしいコンテンツ、これがいるわけです」。最近、いい話題がないゲーム業界。誰もがこの言葉を、このような新ハードを待っていたことだろう。そして、非常にいいタイミングに投入されるドリームキャスト。その魅力をさらに続ける。「このドリームキャスト。例えば、次のドリームキャストII、あるいはIIIということになっても、これは今後、家庭の情報端末になるのではないかと思います。その一番はやはりテレビとつながるということです。始めはゲームとか、あるいは日常の生活情報を楽しんでいるけども、徐々に、これでインターネットをやっていれば面白い情報が入り、モノが買えてくると。高度情報化社会のイメージが、まさに実現可能になってきたと。今や100万台単位で売れる家電商品はあまりない中、PC(パソコン)で、今この機能を持ってやると、少なくとも二十数万円はかかるんじゃないかと。通信機能のないゲーム機でも、今日本に累積数千万台が出ていることを考えますと、これがコンテンツを持って情報端末になった場合、非常に大

「ドリームキャストを情報端末として、すべての産業とリンクし、日本独自のネットワークを創り出せるはず」と、大いに語る大川会長。

SEGA New Challenge Conferance II CHECK POINT 1
来場者は2500人以上、数々のクリエイターが集まった!

発表会の翌々日に対談をしたカプコン岡本吉起氏(※対談掲載は11月6日新創刊ドリームキャストマガジンで)は、「サターンの時もそれまでのセガにはなかったほどたくさんの会社が参入したけど、今度はもっとスゴイ。だって1人の欠員もなく、さらに増えてるんだから」と語っていたが、今回の発表会には多数の来場者が集まった。今後新規の有力メーカーも続々登場の予感!?

会場に集まったおなじみのクリエイター達。岡本氏はフットサルで指を痛めた。

広井、飯野両氏。コンマ数秒入ってた映像のはサクラ？

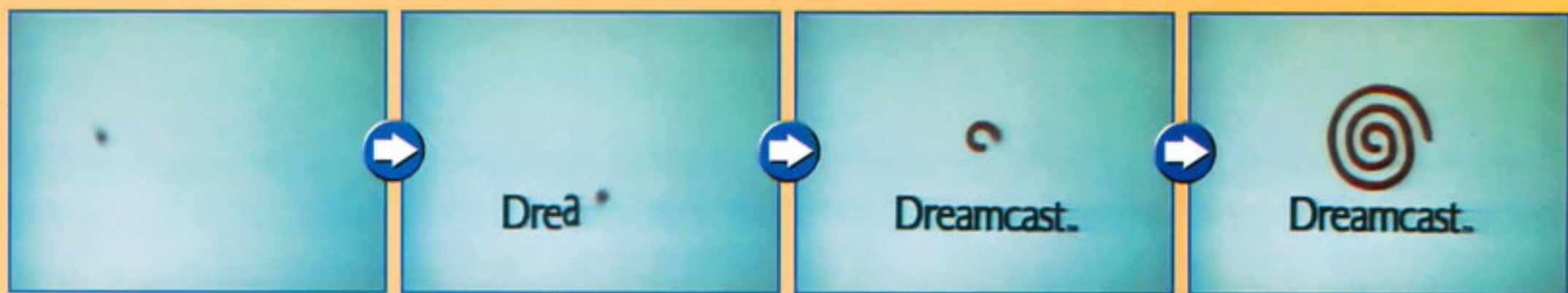
鈴木裕氏や湯川専務、秋元康氏らも来場。

カプコン船水氏。カプコンの本気はドリームキャストで炸裂しそう？

セガのAM関係者も多数来場。

ここに注目! ドリームキャスト起動デモのBGMはあの坂本龍一氏!

「ドリームキャストを起動することは夢が始まること」と位置づけ、その起動時のサウンドロゴは世界を舞台に活躍する、あの坂本龍一氏が担当。ほんの数秒の起動音に、ぜひ耳を傾けてほしい。

Drea → Dreamcast. → Dreamcast.

の発売に向けて夢が動き出した!!

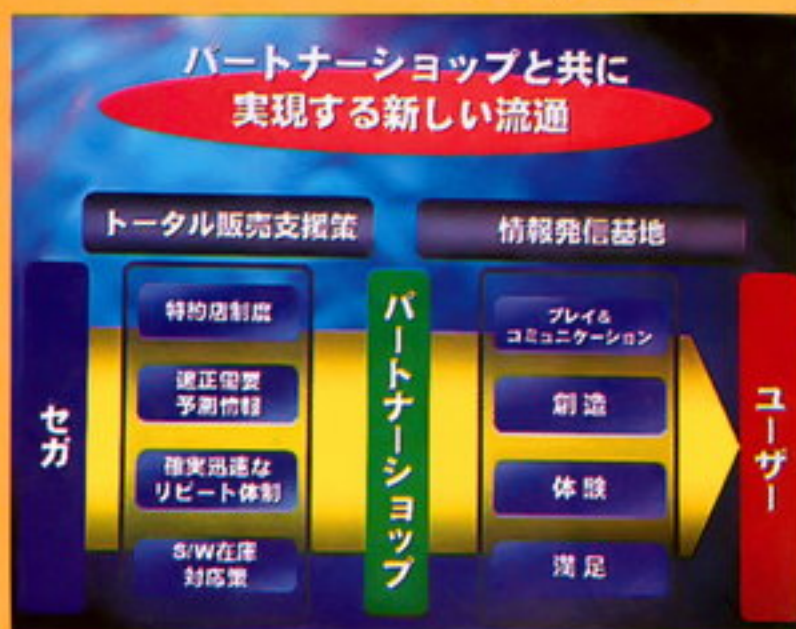
はソフトのお披露目の日と位置づけてます」という入交社長と大川会長らが、壇上でその夢を語った!

きな市場がここに生まれるはずです。そのためには新しいバリューを持った、通信の入った、あるいはコミュニケーションをゲーム化するようなソフト、コンテンツを皆様方にお作りになっていただければ非常に幸せかと思うわけであります」そして、最後に「ドリームキャストが夢をcast、演出する、作る、これによって日本独特のネットワークができるんじゃないかと楽しみにしているわけでございます」とひとこと。盛大な拍手がそこに巻き起こった。

さて、次はお待ちかねの入交社長。正式に決定した発売日、そして本体の値段について話がいよいよ進む。「このドリームキャストのプロジェクトにはプロジェクトスタート時から、社内のみならず数多くの方の協力をいただいてまいりました。特に日立、NEC、ヤマハ、マイクロソフトの皆様方、大勢の方々のご助力なしにはドリームキャストの誕生はありませんでした。世界の最先端をいく技術をマスマーケットに提供するというのがドリームキャストの当初からのプロジェクト目標でありました。そして、小中学生からお年寄りまで、あらゆる家庭にドリームキャストが普及することを私はイメージしております。このイメージの実現のために技術的課題を克服し、ドリームキャストの価格を設定いたしました」固唾を飲む来場者全員。そして、正面モニターに映し出された価格とともに入交社長の言葉。「29,800円でございます」。「おぉ……」。高いか安いか、一瞬聞いただけでは微妙なセンだが、来場者の反応は、なにやらホッとしたような雰囲気が流れたように感じられた。そして、商品の内容を説明する入交社長。「29,800円の価格でドリームキャスト本体に加えて、コントローラー、電源ケーブル、モジュラーケーブル、ステレオAVケーブル、そしてネットワーク接続のためのソフト、ドリームパスポートを同梱した商品パッケージといたしました。このドリームパスポートについてはまた後程ご説明申し上げます。私は本日のこの『SEGA(セガ) New Challenge Conference II(ニューチャレンジカンファレンス)』をゲームソフトのプロデューサー、ディレクター、プランナー、グラフィッカー、プログラマーをはじめ、多くの人々の膨大な時間をかけた、その成果のお披露目の場として開催させていただいております。ドリームキャストのソフト開発を、まだ開発ツールも不備な段階から積極的に取り組んでいただいたソフトハウスの皆様方にこの場をお借りてお礼を申し上げます。そうした皆様方はドリームキャストの価値と意味をいち早くご理解され、そして賛同いただきました。そしてソフト開発に着手され、現在も日々取り組んでいただいております。本日ご紹介するのは、まだまだそのほんの一部ですが、そうしたソフトが世に出て、初めてドリームキャストの価値と意味を広くご理解いただけるものと思います」。そして、本体発売日に発売される5本のタイトルを発表する入交社長。「ドリームキャストはハードの仕様、デザインが新しく変わるだけではありません。セガ自身も変わります」。その言葉がこの日一番の言葉であった。

ドリームキャスト本体に同梱される内容。オレンジ色のパッケージが新たなセガの姿を生み出すはずだ。

「ドリームキャストの通信機能は21世紀を迎える今必要不可欠と考えています」入交社長。新たな夢を各社と力を合わせてやっていく姿勢が好感。

SEGA New Challenge Conferance II CHECK POINT 2 5,000店のパートナーショップが全国のユーザーに夢を届ける

ドリームキャストの販売は全国5,000店舗の『ドリームキャストパートナーショップ』が担当する。このようにパートナーショップ制を導入することで、販売店とセガとのダイレクトコミュニケーションが可能となり、強力な相互サポート体制が確立できるわけだ。また、ドリームキャスト本体と一部のソフトに関してはデジキューブ加盟のコンビニおよびローソン各店でも購入できる。そして、ユーザーの夢を具現化するこれら販売店を通じ、予約、発売、発売後に3つの販売キャンペーンがスタートする。

パートナーショップと共に実現する新しい流通

セガ → トータル販売支援策(特約店制度／適正需要予測情報／確実迅速なリピート体制／S/W在庫対応策) → パートナーショップ → 情報発信基地(プレイ&コミュニケーション／創造／体験／満足) → ユーザー

パートナーショップ制により販売店のユーザーサポートも約束される。つまりリピート体制の完全実施も可能だ。

買えば得するうれしい3つのキャンペーン

●予約キャンペーン

10月20日～11月15日にかけて「ドリームキャスト予約キャンペーン」を実施。パートナーショップおよびコンビニ各店でドリームキャスト本体の予約すると、特製「湯川専務ストラップ」がもらえる。10月下旬からのテレビCFも期待できそう。

●発売キャンペーン

本体を購入したら「ハンカチ落としキャンペーン」に参加しよう。本体付属の通信ソフトでセガのホストサーバーにアクセスし、「ID登録」を行う。ID登録者の中から抽選で選ばれた人に「ハンカチメール」(当選メール)が届く。このメールが届いたら10分以内に必ず返信しよう。そうすれば当確というシステム。期間は11月27日～'99年1月20日まで。

●ポイントシステム導入

ドリームキャストでは継続的ユーザーサポートプログラムとしてポイントシステムを導入。これはソフトを購入ごとにポイントが貯まり、一定ポイント数でその数に応じた景品と交換できるというもの。買えば買うほど得するというわけだ。

ドリームキャスト・ポイントシステム Dreamcast Point System 開始
ソフトを買うたびにPOINT(ポイント)がたまる! POINT(ポイント)がたまると「いいこと」がある!!

ドリームキャストのキャンペーンは末永く愛してもらうためのもの。まずは購入して、1分間隔に送られるラッキーな「ハンカチメール」で幸運をつかもう。

カプコン「バイオ」で参入表明!そして

ドリームキャスト成功には大手ライセンシィの協力が必要不可欠。すでに321社が参入しているが、今回

「このスペックと値段で、クリエイターが本気にならないわけがない(岡本)」

ドリームキャスト本体の発表当初から「ゾンビのゲームを作っている」と公言していたカプコンが、とうとう正式にタイトルを発表した。カプコンの顔、岡本常務は「ドリームキャストっていいハードなんだということが、私なりに理解できたので、じゃあ本気でやろうじゃないかということになったんです。これまでカプコンが得意としている2Dのアーケードゲームの移植などもバッチリだと思います」と挨拶し、まずは先日のAMショーでお披露目となった、DC互換基板"NAOMI"で作られている「パワーストーン」をビデオで紹介。「ウチが最も得意としているジャンルに、一番自信のあるデザイナーが絵を描いて、一番自信のあるプログラマーが作ってます(岡本)」とのことで、このことからもカプコンの本気がうかがえた。

そして会場内に「魔界村」のテーマソング流れ、「バイオ ハザード」シリーズのプロデューサー三上氏が壇上に登場。「ストーリー的にはバイオ2の続きですが、3ではないのは、映像的に新しいバイオにしたかったからです。まだまだ発展途上の段階で、これからどんどんクオリティを上げていき、最終的にはムービーレベルのものがリアルタイムで動けば」とコメントした。さらに岡本常務は「このスペックと値段で、クリエイターが本気にならないわけがない。未参入のメーカーはぜひ参入してほしい」と、来場者に呼びかけた。

発表会直前に両手をケガしてしまった岡本氏。それでも相変わらずの岡本節で、会場の笑いを誘っていた。

「バイオ ハザード」シリーズプロデューサー、三上真司氏。「制作期間と制作費は制限ないんですよね?」と岡本氏に冗談交じりに聞くシーンも。

「新しい『バイオ』を作りたかったから、このタイトルになった(三上)」

BIOHAZARD CODE:Veronica

SEGA New Challenge Conference II

総天然色 立体冒険活劇

POWER STONE パワーストーン

会場では「バイオハザード コードベロニカ」と「パワーストーン」の映像が流された。「パワーストーン」は「見てるオレのほうが、なんか面白そうに見えるわ」と自画自賛(笑)。「バイオ」も見てるだけで恐そうだった。

SEGA New Challenge Conferance II CHECK POINT 3
来場者の方々からも熱い手応えが!!

人、人、人と、どこを見ても人であふれかえった発表会会場だが、そのなかにはもちろん、有名なゲーム開発者の姿も多数見受けられた。今回の記事やテレビ等を通じて、実際にドリームキャストの凄さは実感できていると思うが、まだその凄さを疑ってかかっているそこのキミ! 実際に現場でゲーム開発に関わっている開発クリエイターの皆さんに、そんな疑問を吹き飛ばしてもらえるような、ドリームキャストの手応えを語ってもらったぞ。

また、それと併せて、今回の「セガニューチャレンジカンファレンスII」の感想や、現在個人的に期待しているドリームキャストのタイトル、そして今後のナイショの話なども聞いてみた。これで購入決意の、迷いは吹っ切れるはずだ!

ソフトのラインナップが、DC成功の鍵!

実際に動いている画面を見ると、性能のよさを実感しますね。初期に発売されるタイトルも、よいものが揃っているので、今後は来年以降に発売するタイトルがどうなるのかが気になります。そのラインナップによって、成功が決まるんじゃないですかね。個人的には期待していますけどね。

(有)ビッツラボラトリー 宮崎 暁

ESPメンバーの一員としてサターン版の「サターンBASIC」を開発。DCでは?

DCへの期待を裏切らないように頑張ります

湯川専務をみんなが知っている。そう考えると、やはりセガは変わったと実感しますね。本日のような発表会を開いても、本当に多くの方に来ていただけるようになりましたし。こうやって多くの方に来ていただけると、一開発者として、今後も頑張らなきゃいけないなと思いますね。ただし、新作の発表はまだ先ですけどね(笑)。

(株)セガエンタープライゼス 大場 規勝

「サクラ大戦」シリーズを開発した、セガCS2研部長。一個人として「セガは変わった」そうだ。

同時発売タイトルに期待してほしい

(株)フォーティーファイブ 宍倉 典幸

「July」の持つ世界観が好きな方に支持されているようで、開発サイドとしてもうれしいです。その期待を裏切らないよう、現在日々努力中ですよ。個人的には、随分いい雰囲気になっていると自信はありますけどね。今回の発表会、そしてゲームショウと、ようやくプレイしてもらえるので、ぜひ感想が聞きたいですね。

DC本体と同時発売となる、「July」を鋭意開発中。現時点で、ほぼ完成しているとか。

ナムコの緊急登壇に会場が色めき立った!

カプコン、そしてサターンでは遠い存在だったナムコが、参入を緊急発表した!

決意表明後は、両者がガッチリと握手。急な発表だったせいか、浅田常務はやや及び腰?

本日は私どもセガにとってうれしいニュースがございます

カプコンのプレゼン終了後、急遽司会者が壇上に登場。「なにやらここで緊急ニュースが入った模様です」と切り出し、場内がざわめく。入交社長は壇上に立つと、「5月21日にドリームキャスト発表以降、みなさまにはナムコ、スクウェア、エニックスの3社が入るかどうかだなと言われてきましたが、本日ナムコさんがドリームキャストに参入していただけることが決まりました」と、発表をした。そして、ナムコの浅田靖彦常務に「ぜひ決意表明を」と、壇上へ招いた。浅田常務は「セガの家庭用機は4機種目ですが、我々も運命共同体として、ソフトを開発させていただくためにも、その自信のほどや一番のウリをお聞きしたい」と入交社長に軽く牽制しながらも、その回答を得るや「これまでもナムコは、3D CGや通信対戦機能を備えたゲームを作ってきた経緯がありますので、ドリームキャストでもネットワーク機能を使った"定番"となる新機軸で面白いものを作っていきたいと思っています」とコメントした。

「コミュニケーションという新しい切り口で今までと違う遊びを提供していき、ゲームの世界を広げていきたい。そのためにはナムコさんの力が不可欠」(入交)。

まだ納得いかない部分があるんですけど、勝算を聞きたい

会場ではこれだけの発表に留まり、残念ながら具体的なタイトルの発表はなかったが、当日、ナムコCS広報宣伝部に確認してみたところ、「正式な参入表明はさせていただきましたが、現時点では企画内容や発売時期について何も決まっていないというのが正直なところです。いずれ発表できるかもしれないので、それまでお待ちください」との回答。具体的な方針等については次号以降、続報が入り次第お伝えしよう。

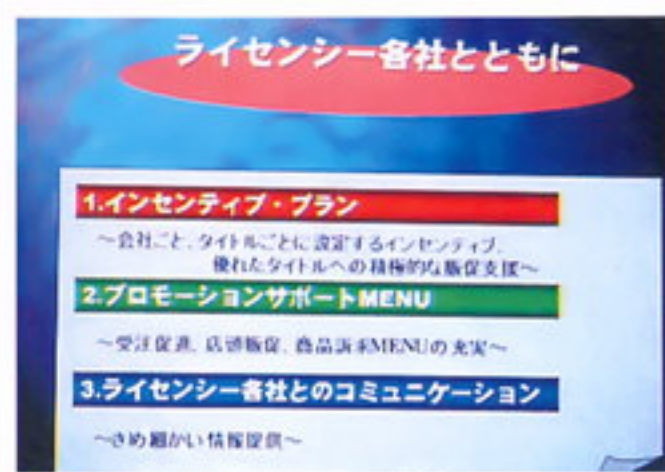
ナムコの浅田靖彦常務。「決意表明の前に、今イチ納得いかない部分があります。DCへの自信と一番のウリは?」と、ここで先制。場内は爆笑。

ドリームキャストではライセンシィサポートも充実!

ライセンシー各社とともに

1.インセンティブ・プラン

2.プロモーションサポートMENU

3.ライセンシー各社とのコミュニケーション

参入各社にはインセンティブプランなども導入。

セガは今後ライセンシィのサポートも充実させる。ゲームショウ初日、入交社長の基調講演で「ナムコさんは、私どものドリームキャスト用に、まったく新しいタイトルを開発していただけるようで、たいへん楽しみにしております。また、コナミさんもいくつかのタイトルをやっていただいております」と語った。その詳細は今後明らかに?

DCの通信機能に興味津々ですね

(株)バンプレスト
寺田 貴信

本当に今日の発表会は凄かったですね。個人的には「発売日に絶対買う!!」っていう感じです。じつは通信関係はあまり期待していなかったんですけど、あそこまで見せられると、もう超期待ですよ。でもナムコ参入なんて言われたら、もうユーザーさんに「バンプレストなんていらないよ～」って言われたりして(笑)。

サターン版「スーパーロボット大戦F」はじめ、人気タイトル多数あり。DCはどうなの?

セガの努力を評価します

(株)NECホームエレクトロニクス
深川 悟郎

DCのタイトルを見ていると、「凄いなぁ」という以外に言葉が出ませんね。ハードメーカーのセガが、あれだけよいタイトルを揃えてハードを引っ張ってくれると、開発サイドとしても安心して制作に打ち込めますよ。特に本日発表された「ProjectBerkley」は、DCの繁栄という意味で、また1ユーザーとしても楽しみですね。

早々にDC参入を表明。今後は、パソコンからの移植作品に期待がかかる。

ユーザーの期待に応えたいです

(株)ゲームスタジオ
遠藤 雅伸

「絵がきれいだ」って、DCの感想はそれに尽きますね。今回「VF3tb」をプレイしてみたんですが、あまりにも「普通」なんですよ。つまりアーケードと比べても遜色ないくらいに普通なんです。このDCで、うちの会社に対してユーザーさんが期待している3DダンジョンRPGなどを、そろそろ作ってみたいなと思いますね。人手が足りないので、それをクリアしてからですけどね(笑)。

作ってみたいと思わせるハードだ

(有)パーラム
飯田 和敏

本日の発表会を見ていると、ドリームキャストは、ドリームをキャストするマシンだってことがよくわかりましたね。セガも、ライセンシィに対するサポート体制を強化するとのことなので、開発者としては期待しています。DCはいいマシンですから、いつかは何か作ってみたいという気にさせられますよ。1ユーザーとしては、「ソニックアドベンチャー」が一番気になるんですが(笑)。

PS版「太陽のしっぽ」はじめ、名作を多数制作。現在は、N64のゲームを開発中。

標準装備のモデムとDream

時代に先駆けてコンシューママシンにモデムを搭載したセガ。そしてここに第1弾のコンテンツ発表が行われた。やや控えめと

買ったその日からネットワークを楽しめる！

—同梱ソフト「Dream Passport」—

モデムを標準装備するドリームキャストだが、実際にネットワークにアクセスできなければ何の意味もない。そこで、購入と同時に通信を楽しむためのソフト「Dream Passport」が同梱される。同梱のモジュラーケーブルで電話回線に接続し、あとはソフトを起動するだけで自動的にセガのホストサーバに接続。日々更新される最新情報を閲覧したり、ユーザー間でメールのやり取りをすることが簡単にできてしまう。また、ビジュアルメモリに「あつめてゴジラ」などのゲームをダウンロードして遊ぶこともできるそうだ。利用料などの料金体系については詳細が明らかになっていないが、今のところ年内はフリーアクセス（無料）が予定されている（通話料は必要）。

電子メール機能も搭載。キーボードがなくて、手早く文書を作成できる仮想キーボードもついている。

コントローラーで簡単操作可能なアイコン表示。ゲームのダウンロードなど、コンテンツも続々登場の予定だ。

オフィシャルホームページも開設

ドリキャス

「Dream Passport」でアクセスすればDC専用のオフィシャルHP「Dricas（ドリキャス）」も楽しめる。セガが情報を提供する「DCユーザー・クラブハウス」などで最新情報をチェックできる他、ユーザーやショップの位置が一覧できる「どりーむまっぷ」など、さまざまなサービスが開始予定だ。

望月三起也ら有名漫画家による描き下ろしマンガの日替わり連載もスタート。

プチ将軍

ネットワーク上のバーチャルメールフレンド。メールを送ると面白い返事が返ってくる!?

SEGA New Challenge Conferance II CHECK POINT 4

本体と同時発売の周辺機器も一挙展示！大公開！

発表会の当日、会場の出口付近に、ドリームキャスト用周辺機器もズラリと展示され、注目を浴びていた。ここでは、それらをチェックしてみよう。どれもサターンの時の経験を踏まえ、いいデキになっているぞ！

周辺機器予定も公開（詳細はP.17参照）。マイクやぶるぶるパックなどが気になるね。

ドリームキャスト販売セットに入っている品。これにドリームパスポートも付く。

ドリームキャスト・コントローラー

本体に1個同梱されるコントローラー。単品販売は2500円とうれしい値段。意外と小さいと好評だったぞ。

ビジュアルメモリ

こちらも11月27日以降発売されるビジュアルメモリ。パッケージデザインもいい感じ。1個2500円だ。

ドリームキャスト・S端子ケーブル

テレビとつなぐS端子ケーブルも展示（3000円）。他にはステレオAVケーブルやモジュラーケーブルも予定。

アーケードスティック

11月27日発売予定のアーケードスティック。ビジュアルメモリ挿入口もある（P.33参照）。5800円でデキも◎。

ドリームキャスト・キーボード

キーボードも11月27日の本体と同日に発売される予定だ。値段は4500円。慣れてる人は通信用に揃えたいね。

本体同時予定！レーシングコントローラー登場！

展示されていた周辺機器の中で一番注目を集めていたのが、たぶんこのレーシングコントローラーだろう。サターンの時のものよりもかなり本格的な作りで、安定感も抜群。ハンドル回りには各種ボタンも配置されている。黒いボディなのは前日組み上がったばかりのためとか。

ハンドル背面にはバタフライシフトを採用。「ラリー2」必携。

初めて見たセガ関係者も多かったとか。未塗装の黒も悪くない？

アーケードのものに近いハンドル。5800円で11月27日発売。

通信ディスク Passportでネットにアクセス

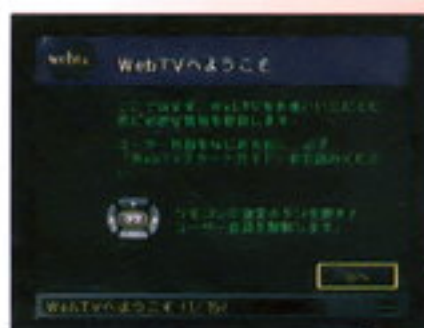
思われるかもしれないが、従来のPCからは考えられない手軽さは家庭へのネットワーク普及を急速に進める力となりそうだ。

さらにネットワークコンテンツ続々登場！

セガラリー2

本体同時発売のタイトルに早くも通信対戦機能が搭載されている。この「セガラリー2」(5,800円) は、DWANGO (ドワンゴ) という対戦ゲーム専用通信ネットに対応し、難しい設定もなくすぐに多人数通信対戦が可能。費用も全国一律の通話料のみだ。

Webtv (ウェブ・ティービー)

ネットワーク利用の1つとしてウェブ・ティービー・ネットワークス (webtv) との提携も発表され、ドリームキャストに専用のブラウザが提供されることになった。Webtvとは、家庭用のテレビでインターネットを快適に楽しめるサービスを行っていて、文字や写真がテレビでも鮮明に見ることができる。利用料が月額2,000円 (15時間まで) と安いのも魅力だ。現在、このサービスを受けるためには45,000円程度の専用のセットボックスなどが必要だが、DCをそのまま使えるとなると、インターネットが本当に身近なものになりそうだ。

全国400カ所以上にアクセスポイントがあり、個別のプロバイダーと契約の必要がないのでラク。

本体セットに入っている「webtv利用申込書」で申し込めば、後日専用ブラウザが届く。

Dream Flyer

メールソフト

その他の通信コンテンツとして「Dream Flyer」(発売元：コラボ／発売日・価格未定) が登場予定だ。これはビジュアルメールソフトで、用意されたさまざまなデザインのポストカードやスタンプ、封筒、それに切手などから、気分や目的に合わせて組み合わせ、メッセージを送れるというもの。電子メールに味気なさを感じていた人も、これなら楽しんで利用できるはずだ。

メッセージに付いてきたキャラクターが動き出す「アニメーションスタンプ」なども楽しめる。

近くインターネットエクスプローラーも登場か!?

すでに8月の時点でお伝えしたが、今回の発表の中、マイクロソフトによってPCで広く普及している「インターネットエクスプローラー4.0」と同等の性能を持つ専用ブラウザも開発中であることが明らかになった。このリリースによって、現在提供されているほとんどのホームページの閲覧が、DCでも問題なくできそうだ (写真は開発中のもの)。

SEGA New Challenge Conferance II CHECK POINT 5

マスコミ関係者との質疑応答も公開しちゃうぞ！

質問に答えたのはセガの入交社長ら。各担当分野について具体的な回答をしてくれた。今回は要点中心に紹介。

——ドリームキャスト本体発売日の生産台数は？ また、その後の出荷予定は？

毛塚■年内の生産出荷はだいたい100万台と考えています。11月27日の出荷は、現在いろいろ手を尽くしている最中でして、20万～40万台ぐらいの間で必死に頑張っています。ちょっと幅が大きいんですが、これは生産がどれだけ上がるか、上がったものはすべてお店に届ける態勢で踏み切る予定です。うまくいけば40万を越えるぐらいの数字を用意したいと思っているんですが、まだ正確な数字でお答えできるほどではないですね。

——ドリームキャストの世界展開の予定はどうなっていますか？

入交■アジア地域につきましては日本版のソフトで同時発売予定です。アメリカ、ヨーロッパは99年の9月。両地区ともたぶんほぼ同日発売ということになると思います。

——ドリームキャストの特約店についてですが、ドリームキャストは特約店でしか手に入らないのでしょうか？ また、特約店との契約には、定価販売と本体の中古販売を禁止する条項等は入っているますか？

毛塚■まず特約店は全国区で5,000店を目指しておりますが、それ以外にコンビニですね。これは具体的にはセブンイレブン、ローソンなど、計約20,000店+αです。こちらのお店でも手に入ります。これらは本体の発売と同時にスタートします。それと、特約店の契約に定価販売が入っているか？ 価販売は、もちろん入っておりません。定価販売は違法行為ですから。ただし、中古の問題につきましてはCESAの動きに合わせた形で展開して行く予定です。

——通信の課金システムはどのように？

入交■今後は、だんだんといろんな払い方が出てくると思いますが、とりあえず最初は、(今交渉中ですけど) たぶん数時間無料でアクセスできるようになっております。そのあとはプリペイドカードを使って、1時間いくらという格好で払うようにしております。ユーザーのかなりの方はクレジットカードを持っていない子供さんですから。また、現在すでにプロバイダーさん等に加入されている方は、そのまま使えます。プリペイドカードは新規ユーザーさん向けですね。

沈黙を破る

ナムコの緊急参入発表で、会場が盛り上がった後、静かな音楽が流れる中、巨大なモニターに映し出された「特報」の文字。〝「VF3」から3年〟〝RPG？〟〝監督・総指揮 鈴木裕〟〝1998年春〟〝沈黙の答えがここに！〟のクレジットが次々と映し出される中、司会者の紹介でAM2研・鈴木裕部長が壇上に登場した。「プロジェクト・バークレイ（仮）」。先週号のサタマガに飛び出したこの謎の新作タイトルについて、鈴木裕自らの口から、語られる時が来たのだ。完璧な移植度を誇るドリームキャスト版「VF3tb」の話題すらかすむ鈴木裕最新作の全貌とは？ その答えの片鱗を当日の詳細な再現と鈴木裕インタビューから分析しよう。

SEGA New Challenge Conference II
Project Berkley

特報

監督・総指揮
鈴木 裕

『VF3』から3年

RPG?

その答えは、ドリ

鈴木裕…

Project Berkley(仮)

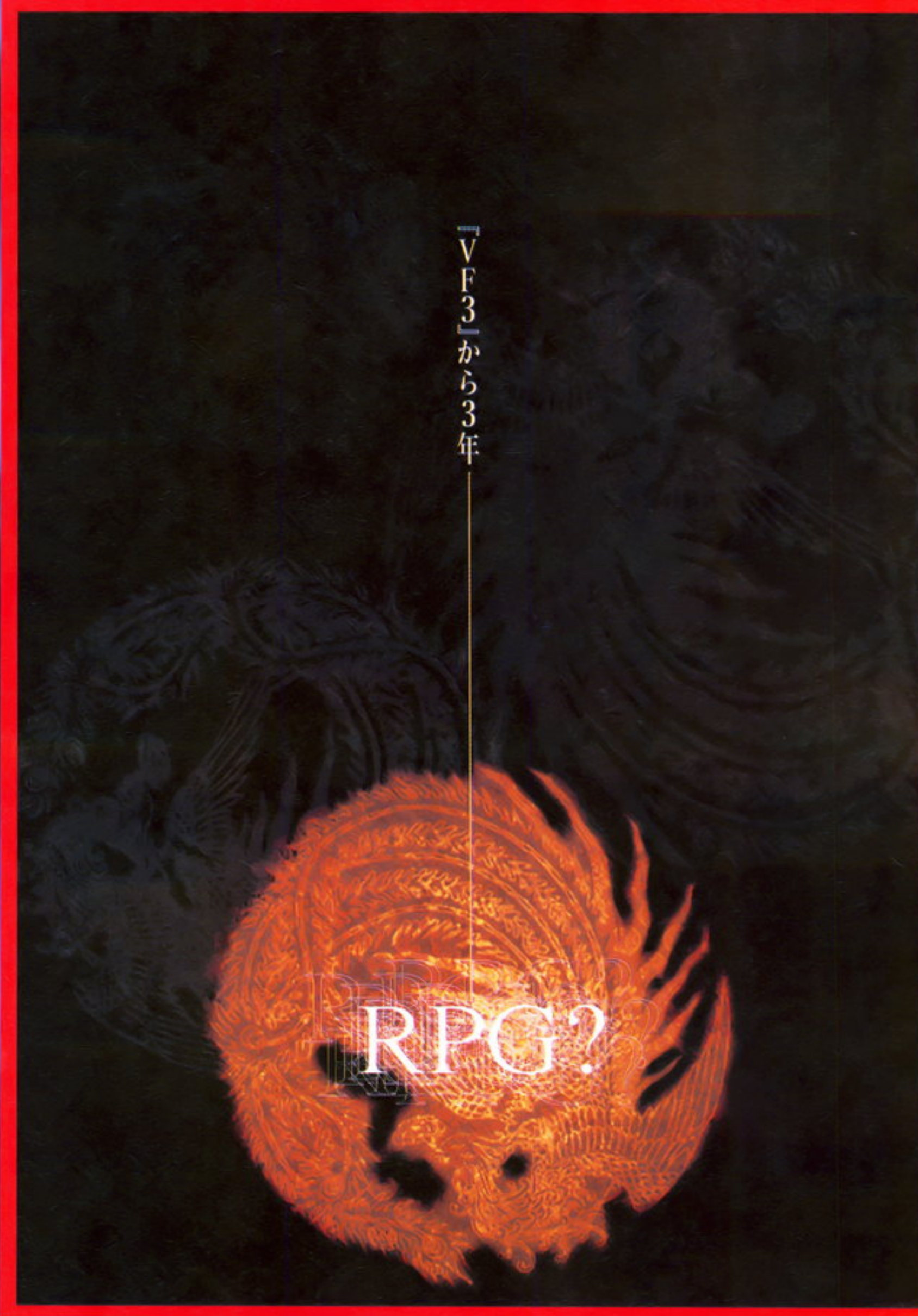
プロジェクトバークレイ

これが発表会の会場で配られたチラシだ!!

沈黙の答えがここに!

Coming 1999 Spring

Dreamcast

Produced by AM2 AM R&D DEPT. #2 YU SUZUKI

発表会の会場でプレスキットの中に同封された1枚のチラシの表と裏のビジュアル。当日流された映像を見直すと、記されているフレーズ、鳳凰のようなデザインのモチーフなど、「シンプル」にして「深遠」なイメージが、この1枚のチラシにすべてが凝縮されていると再認識できる。鈴木裕の3年間の空白を埋めるのがこの最新作だということ。そして、それほどまでにこの新作は、想像を絶する壮大な内容だということ——。まだベールに包まれたその内容は、すべての人の想像を超越し、新たな歴史の1ページとなるのは間違いない。

ームキャストで!!

Project Berkley(仮)発表会でのやりとりを完全再現！

壮大な構想と想像を絶する内容。その答えは、「バーチャファイター３」の制作終了以降、鈴木裕自身がマスコミのメインステージから姿を消し、多くを語らなくなったことに鍵がある。発表会壇上での司会者との会話、そしてサタマガの詳細な分析から鈴木裕の集大成作品に迫る！

鈴木裕氏との会話を進行したのは、セガの発表会ではもうおなじみのクリス・ペプラー、浜家有文子の両名。その全問答を完全再現だ。

RPG…!?それとも? 断片的なキーワードが…

――いやあ、とにかく何かスゴいモノのようなんですが　鈴木裕さん、まずは映像の中には"RPG？"という意味深なキーワードがちらついていたようなんですが？　これはRPGなんですかね？

鈴木■うーん。ちょっと迷ってるんですよ（笑）。既存のジャンルに当てはめようとするとそこのジャンルに入るかなという感じなんですけど……。僕の感じだとRPGかな？という。だから、じつはまだRPGなのかわからないんですけどね。

――「バーチャファイター３」から３年経ったわけですけど、その間、ずっとこのプロジェクトにつきっきりで？

鈴木■そうですね。このプロジェクトに没頭して、沈み込んでいましたね。

――映像の中で、鳳凰のマークが出てましたけどこれもヒントになるんですか？

鈴木■あれはあまり関係ないですね。カッコイイから使ってみた感じです（笑）。

――まだタイトルも出てないんですけど。

鈴木■タイトルはまだ未決定なんですよ。ただ、何か喋る言葉がないと困るので、プロジェクトのコードネームは、現在「バークレイ」となっています。

――それはなぜバークレイ？

鈴木■アメリカの大学でもありますよね。うーん……、なんか響きがいいんで（笑）。

――それでは、この「バークレイ」はどんなゲームなんですか？

鈴木■そうですね。一言で言うとデカイというか……。フィールドがかなり大きいんですよ。世界が大きいというか。すみません、つかみどころがないですね（笑）。

――今までにない大きな世界が展開する？

鈴木■だと思います。

――キャラクターはどんなものが出てくるんでしょう？

鈴木■当然、主要キャラクターもいますし、エキストラキャラというのもいるんですが。そうですね、エキストラキャラも含めると、昨日の時点ぐらいでもう370体ぐらいになってるんです。発売する頃には、おそらく500体を超えちゃうんじゃないかなと思ってます。

――広い世界にそれだけの人数がいるということですね　すると、かなり壮大なドラマということに？

鈴木■そうしなきゃいけないんですけど、キャッチフレーズと言ったら変なんですが、「ゆったり、たっぷり、しっとり」という感じの、大きめのゲームを作ってみたいなと思っているんですよ。

――鈴木さんのゲームというとアーケードで新作を出して、それをコンシューマ（家庭用ゲーム）に移植するイメージが定着していると思うんですけど、今回はコンシューマオリジナルということですね

鈴木■はい。３年前ぐらいからテストを始めまして、ドリームキャストの専用タイトルとして作ってきました。業務用（アーケードゲーム）ですと、３分ぐらいの時間のゲームを作るんですけど、今回は家庭用ですので、十分時間をかけて

セガに入って15年の集大成！

壮大なスケール!ベールを脱いだ「Project Berkley(仮)」に迫る!!

「なぜ今RPGなのか？」この疑問は、鈴木裕という人物を知る関係者、そして多くのゲームユーザーが素朴に抱く疑問であろう。鈴木裕と言えば、入社の翌年の1983年に「ハングオン」を大ヒットさせ、体感ゲームという新しいジャンルをゲーム業界に生み出したことはあまりにも有名だ。その後のヒット作「スペースハリアー」「アウトラン」「アフターバーナー」「R360」そして、CG時代になってからの「バーチャレーシング」や「バーチャファイター」など、彼の作品の歴史は、まぎれもくセガというゲームメーカーの歴史であり、彼の存在は、ゲーム業界の新たな流れを常に作ってきた"生けるヒットメーカー"そのものなのである。

――「我々が生活している日常の世界で、当たり前のことを当たり前として表現する。それが鈴木裕のスゴイところなんじゃないかな？　例えば、バーチャファイターで人間の関節を本物の人間のように自然に動かせてみせる、そんな"当たり前のこと"なんだけど、なかなかゲームでは技術的にできないことを実現してみせる。それが彼のスゴイところなんじゃないかって、最近ふと思ったりするんだよ」。鈴木裕がセガに入社した翌年に入社し、「アウトラン」以降の体感ゲームシリーズの大ヒットBGMを鈴木裕とともに生み出してきたHiro師匠は、彼のことを評して、こう語ったことがあるのだが、この言葉はまさに鈴木裕の本質を突いていると言える。「ハングオン以前のゲームって、敵車と接触しただけで爆発してたんですけど、それっておかしいですよね？　納得いかないっていうか。本当のクルマは接触しただけで爆発なんてしないし、当たった角度やスピードによって、いろんなことが起こるでしょ？　だから僕はあの当時、単に普通のゲームを作りたかったんですよ」。鈴木裕は、「ハングオン」の頃のことを振り返ると、こういう言葉を返してくる。

「鈴木裕さんって、リアルなシミュレーター的なゲームを作りますよね」。こういうことを言う人が、ゲーム業界の中に結構多いのだが、これは厳密に言うと本質的なところで、鈴木裕を見誤っている。彼は単に「我々のいる自然界で"普通なこと"を表現している」だけであり、その"普通を表現するため"に、最新のハイエンド技術を追求しているのである。

1990年代初頭、CG技術の導入において、セガはナムコ社に遅れをとり、1992年にセガ初のCGボードMODEL１で「バーチャレーシング」を発表した。この流れは、まさに鈴木裕が求めた"普通なことを普通に表現する"ための流れであり、現在もセガがゲーム業界の先陣をきって、ハイエンドを追求しているのは、彼の考えている思想の延長線上にあるとも言えなくはない。「ゲーム業界は、ヒット作が出ると、それに似たタイプのゲームがワッと出てきますよね。例えて言うなら、ここに１つのケーキがあったとして、それをどんどん多くの人数で分けていくと、１人の取り分はどんどん少なくなっていくのは当然じゃないですか。だったら、僕が考えるのは、また別のケーキを作り出せれば、いいと思うんですよ。そうすれば、最初のうちはそれを独占して大きな取り分を取れるでしょ？　ゲーム業界のパイもそれで広がりますし、一石二鳥ですよね」。"普通のものを普通に表現する"。このことをCGで実現するには実は様々な最新技術を必要とする。そのために、彼の率いるAM２研はセガのハイエンド技術を追求し、その技術を駆使してゲームに反映しているのだ。そして、その結果が従来にない革新

「大きなジャンプをするためには、一度大きく姿勢を沈めて力を溜めますよね」と語る鈴木裕。３年分のパワーが最新作には込められている！

鈴木裕 最新作 Project Berkley に迫る!!

遊べるように頑張っている最中です。

――超大作の予感がするんですが、例えば「FF」とか「ドラクエ」のようなものになるんでしょうか?

鈴木■そうですね……。この作品は、そのどちらとも似てないんですよ。当てはめる部分がなくて……。ただ、既製のゲームのジャンルだと、RPGになるんじゃないかなと思うんですけどね。

――今回の作品は、鈴木さんが今まで培ってきたノウハウが凝縮されていると考えていいわけですか?

鈴木■そうですね。僕はセガに入って、もう15年になるんですが、今までたくさんのゲームを作りましたけど、今回の作品は、そのへんの僕のノウハウの集大成という感じです。集大成といっても、これでやめるわけじゃないんですけど(笑)。

――だいたいどんな感じのゲームになりそうです?

鈴木■今のところあまりお話しできないんですけど。そうですねぇ。車も出ますし、人間の動きなんかが非常に自然ですし、動物もたくさん出てきますし……。すみません、これじゃ全然わけわからないですね(笑)。

――これは「FF」並みの超大作だと考えてよろしいでしょうか?

鈴木■今回の作品は、データベースのデカさとかが、今までにない大きさになってるんじゃないかと思います。面白いゲームができればいいなと思ってます。

――これがじつは「バーチャファイター4」なんていうことは?

鈴木■それとはまるで関係ない……かな?

――アクションシーンはどうですか?

鈴木■もちろんアクションシーンは「バーチャファイター」の流れを汲むものが入りますけど、ちょっと新型です。難しくはないと思いますけど。

――「バーチャ3」はかなり難易度が高かったかなという気がするんですが、今回はそれほど難しくない?

鈴木■そうですね。テーマが世界の子供たちへということなので、10歳前後の世界の子供たちができるようにということで考えています。基準に思っていたのは「スーパーマリオ」っていうゲームぐらいの難易度に持っていけたらいいなと思っています。まだ調整中なんですが、皆さんに遊んでいただけるように考えてます。

――どこの国の人にでも、どこの文化の人にでも老若男女問わずといった感じ?

鈴木■はい。

――ゲーム画面はいつ見れそうですか?

鈴木■じつは、製作発表会を12月ぐらいに予定しております。まだ場所等は決定してないんですけど、12月の後半ぐらいに。それと、ドリームキャスト版「バーチャファイター3tb」のおまけでこの最新作の映像を付けようかと思ってるんですよ。お試しソフトじゃないんですけど、10分から20分程度の。あまり期待されると困っちゃうんですけど(笑)。キャラクターのスケッチですとか、そういったものを「バーチャファイター3tb」に同梱します。ぜひ期待していてください。

12月には、一般ユーザーに向けての大々的な発表会も予定。衝撃の内容はそこで!!

DC版「VF3tb」に先行情報が収録!?

「ドリームキャスト版バーチャファイター3tbに、今回の最新作のオマケ映像を付ける予定です」。司会者クリス・ペプラー氏との問答の最後に、ポロリと明かされたこの新事実。収録される内容についての詳細はまだ未定とのことだが、12月下旬に開催される発表会を前にして、鈴木裕最新作の新情報に触れられるファン要注目の内容となりそうだ。また、気になる12月の発表会だが、こちらは「Dの食卓2」「ソニックアドベンチャー」の時のような、一般ユーザーを対象にしたお披露目の場となるそうだ。日時と場所など詳細が決まり次第、本誌で速報するぞ。これから年内は目が離せないね!

12月下旬に発表会を開催予定!!

5月の発表会のデモ映像「バベルの塔」にそのヒントが!?

3人のスタッフで、たった10日間でこれほどの世界を作りあげてみせた「バベルの塔」。もしも3年もの製作期間があれば、とてつもないものに?

今年の5月21日に初めてドリームキャストが公開された「セガニューチャレンジカンファレンス」。この時に公開されたデモ映像「バベルの塔」は、今回の鈴木裕最新作「Project Berkley(仮)」の姿を推察する手がかりと言えなくはない。1つの島に作り込まれた家並みと世界。これは何を意味する?

的なゲームを生み出すのである。元AM2研副部長(現AM11研部長)の名越稔洋氏は、「鈴木裕って人は、数々の"テキスト"を生み出してきましたよね。○○タイプのゲームって、よく例えに言いますけど、彼はそうしたゲーム業界の"新たなお手本"というか、"テキスト"をいくつも作ってきましたよね」と語る。そう、今回の最新作で、鈴木裕が考えていることは、一部のゲーム業界に流れているような陳腐なウワサレベルのタイトルとは、まったくレベルの異なるモノであることだけは断言しておきたい。それゆえに、今回はタイトルも伏され、画面もまだ公開されないのである。

さて、話を最初の話題に戻そう。「なぜ今、鈴木裕がRPGなのか?」「アーケードという3分間のゲームを作ってきた人間が、家庭用ゲームを作れるのか?」。これに対する答えは非常に簡単である。鈴木裕は、別にアーケードゲームに特化した人間でも何でもないということである。ゲームでは表現されていない、当たり前のことを当たり前として表現し、今までに見たことのないものを見せようとしている。ただ、それだけなのである。世に言う「ドラクエ」タイプ「FF」タイプ。これらのRPGを突き詰めていっても、おそらく今後は我々の想像の域を超えるモノは出てこないだろう。映像がキレイになる、映画のようになる。それらの路線を突き詰めていっても、新たな"パイオニア"は生み出されはしない。鈴木裕は常に「新たなゲームの"テキスト"」を求めて、邁進しているのである。「なぜ今RPGなんです?」。会場で鈴木裕氏本人に尋ねると彼はこう答えた。「今までアーケードゲームをたくさん作りましたけど、レースゲームにしろ、格闘ゲームにしろ、それらは僕自身が持っている能力の一部で作っている感じがあったんですね。でも、RPGというものは、プロデュース能力、人材管理能力、発想の能力、技術力など、僕のクリエイターとしてのすべての能力、総合力を使い切ることができる唯一のジャンルだって、やってみてわかったんです。逆に言うと、僕の総合力を受け止めてくれる唯一のジャンルがRPG(?)かなと」。

もはやアーケードゲームは、鈴木裕の能力を受け止めるには、容量が足りなくなってきたのかもしれない。ドリームキャストという新ハードのために3年もかけて作る最新作。そこで鈴木裕が見せてくれるものは、ゲーム業界のまったく新しいページとなるはずである。年末の発表会に向けて、我々は大いに注目すべきであろう。

(取材・文/たいちょう)

以下次号に続く!期待せよ!!

10/7(水)

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 正式発表会

前日のカンファレンスⅡでそのタイトルが緊急発表され、早くも期待が高まっているドリームキャスト版「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(以下、オラタン)」。翌7日(水)、セガはこのDC版に対して早速正式な発表会を本社で行った。サターン版の実績をふまえ、業務用と家庭用のスタンスについて亙氏が熱く語った1時間、その内容とは…!?

ドリームキャスト DC版

DC版「オラタン」はどうなる? 気になる新要素に亙氏が答えるQ&A

Check! セガカンファレンスⅡでの「オラタン」発表

発表会の会場ではMODEL3の映像を流しつつ、「VF3tb」や「セガラリー2」と並ぶビッグタイトル移植として大々的に紹介。会場ではドリームキャスト版は99年春発売予定と報じられていたが……。

Check! 業務用との違いが最も気になる移植作

「単なるベタ移植には終わらせない」と前から語っていた亙氏が手がける「バーチャロン」だけに、どこまで家庭用ならではの"味"がDC版に盛り込まれるのか? いよいよ本人の口から語られる時が……!

家庭用の「オラタン」を追究?

ドリームキャスト版「オラタン」の正式発表会に現れたのは、「バーチャロン」シリーズの生みの親であるDr.ワタリこと亙重郎氏。開発画面の公開、ゲーム内容といった具体的な部分は「まだ正式に決まっていない」ため明かされなかったが、この日は移植に対する亙氏のスタンスや方向性について、氏がフランクに語ってくれた1時間となった。その内容をQ&Aで紹介しよう。

Special Interview 「バーチャロン」シリーズプロデューサー Dr.ワタリ氏、

ドリームキャスト版「オラタン」については、これまで長い間沈黙を守ってきたDr.ワタリ氏。ついに自らドリームキャスト版を語るぞ!!

——現在の開発状況を教えてください。

亙■昨日のカンファレンスⅡでは、どうも来年春発売と発表されてましたけど(笑)、本当はもう少し待っていただくことになると思います。開発側としては、実際に移植をするにあたって、ドリームキャストというハードをもっときちんと使いこなしてから出したいと思っていますから。従来のゲーム機とドリームキャストが違う点は、大川会長も語っていたように、やはりモデム接続によって"新しい端末システムにもなれる"ってことなんでしょうけれど、やる以上はこうした新しい遊びもやりたいし、前作で1人用と2人用(通信対戦XBAND版)を別々に販売するということは商品としてもやりたくない。最初から通信対戦の部分もウリにしよう、とは強く思っています。

—— 今回のドリームキャスト版開発のスタッフはどうなります?

亙■サターン版の移植作業は外部のCRIさんにお願いしたんですが、通信インフラの整備や、多方面にわたる絡みもあるので、全部が全部任せるというわけにもいかないですね。なので、今回は外部のスタッフだけでなく、AM3研からもかなりのスタッフを動かすことになります。実際には、複数の部署による共同作業になるでしょうね。

—— 以前、亙さんはサターン版「バーチャロン」の移植ではMODEL2と

セガAM3研プロデューサー 亙 重郎

「家庭用にしても、手がける以上は業務用と同等のパワーを持った商品、あるいはそうした方向性をちゃんと示すものを出したい」と語る亙氏。DC版にかけるその想いは本物だ!

「オラタン」登場は'99年内！新要素も満載!?

Q1. DC版の画面公開はいつ頃？

「モニター上でもう（画面は）出ていますが、実際にお見せできるのは来年以降になります。ただ、今出ている画面は、エッジがすごくシャープな感じで、MODEL 3よりもいい感じなんですよね。中途半端に見せるよりも、ちゃんと形になってからお見せしますよ」と亙氏。年明けに期待だ！

MODEL3以上の映像クオリティというDC版。期待大！

Q2. どのようなオリジナル要素が入る？

亙氏が以前から語っているように、家庭用には家庭用に最適化したものを入れるのは間違いないのだが、本人曰く「XBAND版で取り入れられた機体色変更機能など、前作で好評だった要素は当然受け継ぎたい」とのこと。アイデアはいろいろあるが、実際に組み込まれるのは今後次第？

"機体色変更"機能はほぼ確定。通信対戦も標準装備だ。

Q3. ゲームバランスは業務用と同じ？

「移植」ということで、コアなバーチャロンファンは、ゲームバランスが、どうなるかも気になるはず。そのへんに関しては「家庭用という特性を考慮して、バランスを調整しますが、当然その際は違いを納得してもらえるバランスやゲーム性は保証します」とのこと。安心してOK？

ハードの違いよりも、最新版を意識したバランスに？

Q4. 新型VR機体は登場する？

「これはVRのデザインを手掛けるカトキハジメ氏次第ですね。本編に登場するVRはどれもバーチャロンの世界観を損なわないよう念入りに時間をかけて生まれてますから、無理矢理入れるつもりはないんですよ。ただ、その時点で新機体が間に合ってデザインされてたら入れるでしょう」。

出る時期が来年なんだから、やはり新型機も欲しいよね？

Q5. VMSを使った要素はどんなもの？

「ビジュアルメモリでNAOMIと連動させたりするアイデアは、夢として語るのはいいんですが、まだ誰も実例を実際に作ってないですから」と前置きしつつも「今は研究段階ですが、出すときには、ビジュアルメモリ3大付録みたいなのは提案してみたいですね」と亙氏。期待していいぞ！

いろんな使い方が期待されるビジュアルメモリ。3大付録とはいったい？

Q6. NAOMIとの連携はあり得るか？

実はドリームキャストに「オラタン」を移植し、NAOMIにも逆移植で最新版「バーチャロン」を再リリースするのでは？とにらんでいたサタマガだが「今のところ、NAOMI版という予定はない」との解答。でも、さっきの"ビジュアルメモリ3大付録"との絡みを考えると、気になるよねぇ？

NAOMIは基板も安いから複数使用の通信用にも最適だが？

Q7. 背中のサターンはドリキャスになる？

亙氏は「コンシューマ作品は家庭用として最適化させたものにして出すべきだと思いますし、そうした意思表示の1つとしてVR背中のハードをドリームキャストにする、と主張するのもアリだと思いますよ」と答えてくれた。つまらない質問だけど、このへんも要チェックだぞ（笑）。

1作目はサターン、2作目は白サターン。3作目は？

Q8. ツインスティック・通常パッドの操作は？

「DCから買う人もいると思うので、専用ツインスティックは用意します。ただ、サターン版のモノも、心情的にはなんとか対応させたいと、アクションを起こしているところです」とうれしい亙氏の解答。ちなみに「ボタンの少ないDC付属パッドのキーアサインは、今後検討予定」とか。

サターン版ツインスティックも使用できる可能性も!?

Q9. モデムによる複数対戦の可能性は？

ドリームキャスト版で、1対1だけでなく「複数対戦」等の導入で、新しい遊びを実現する可能性は？の質問に対しては「このゲームの通信時の情報量は普通のレースゲームとは格段に違うので、現状のスタイルでは不可能ですね」とのこと。残念。でも、他の形ならばもしかして可能？

業務用は4台クロスリンクが可能。DC版も何か欲しい？

ドリームキャスト版「オラタン」の展望を語る!!

のスペック差を認めたうえで、「サターン版は業務用のダイジェスト版である」と表現されていましたが、ドリームキャスト版「オラタン」はアーケード版をどこまで再現したものに仕上がりそうですか。また、今後セガの家庭用ゲーム・業務用ゲームの関係はどのようになると思われますか？

亙■ハード的な特性に関して言えば、今度のドリームキャストはゲーム機として非常にいいマシンなんです。特に発色の良さはMODEL3よりも優れていると言えますね。今後はドリームキャストとNAOMIの関係に代表されるように、業務用と家庭用の垣根もどんどんなくなるかもしれませんが、同時にじっくりやり込んでうまくなる、といったゲーム性のゲームは、今後、家庭用にシフトしていくのかな、という気持ちもしています。もちろんこれはゲームセンターがなくなるという意味ではなく、たとえば「アフターバーナー」は筐体に入ってあのサウンドに囲まれてプレイする時の快感、あれがものすごく楽しいわけで、アーケードにすごく合ってる遊び方、遊びの種類は必ずあるんですよね。これからは家庭用にしかできない遊び、業務用にしかできない遊びみたいなものにどんどん特化するのではと思います。今回の「オラタン」移植も、そういう意味で業務用の開発スタンスとは違う、"家庭用"ならではの遊びを盛り込む予定です。

――読者に対してのメッセージを。

亙■「バーチャロン」は"ロボットを使った通信対戦"がコンセプトですが、ドリームキャスト版でもこのコンセプトはそのままに、皆さんに胸を張って「これがバーチャロンである」と言えるようなもの、そう思ってもらえるようなものを目指してがんばっています。皆さんにお見せする時には、当然それなりのものを出すつもりなので、今は気長に待ってもらえるとうれしいですね（笑）。

業務用のゲーム性や面白さはそのままに、新たな魅力も!?

「家庭用にしかできない遊びを追求しています」

総括

発表会を終えて――

「映像クオリティはMODEL3以上のものになってきている」「モデムを使うことで業務用にはない新しい遊びを提供するために、今は試行錯誤の段階である」……亙氏のコメントからは、予想通りドリームキャスト版が単なる移植にとどまらず、"新しい遊び"と"ドリームキャストならではの作品"が提案された一作になることがわかってもらえるだろう。本作は、「今後のコンシューマ作品の方向性」を示すだけでなく、「アーケードとコンシューマの住み分け」までも視野に入れた、"セガの将来を占う"可能性を秘めた一作になるのかもしれない。実際に我々がその姿を見ることができるのはもう少し先の話となるが、「いい意見があれば参考にしたいですね」とのことなので気になる人はどんどんアイデアを送ってみるのもいいだろう。「オラタン」コーナーも近日再開だぞ！

ドリームキャストと連動！

10/8（木）

NEOGEO POCKET

10月28日発売！7,800円（税込）

マスコミ説明会（inSNK東京支店）

この日はSNKのニュー携帯ゲーム機「ネオジオポケット」のマスコミ発表会が行われた。豊富なカラーバリエーション、スリムな形状とそれに似合わぬ高性能、充実の発売同時タイトル、そしてドリームキャスト（以下DC）との専用アダプタ連動と、話題性抜群のネオジオポケット。発表会では実際に接続したDC本体とネオジオポケットが展示されている一角は、特に注目を集めていた。気になるDCとネオジオポケットとの互換ソフト第1弾は、SNKを代表するKOFシリーズで、すでに発表されているDC版と共に、来春発売予定。

外国人記者も詰め掛けた発表会。会場内での彼らの会話には「Dreamcast」という単語が連発。

プレイした人たちの感想は「コンパクトでも操作しやすい」。特に女性は、個性的なカラーリングにも好意的なコメントを。TGS会場ではカラー液晶版も参考出展。

ネオジオポケットで鍛えたキャラがドリームキャストでは3Dキャラに。もはや夢ではない。

無線通信 or 専用ケーブルで気軽に対戦

無線通信ユニット（別売・11月下旬発売予定）を使えば、方向に関係なく最大半径5〜30m（環境によって変動）以内で4人までの複数通信ゲームが可能。

カラーバリエーションは8種類！

アクセサリー

専用通信ケーブル　専用ステレオヘッドホン　専用ACアダプタ

スペック

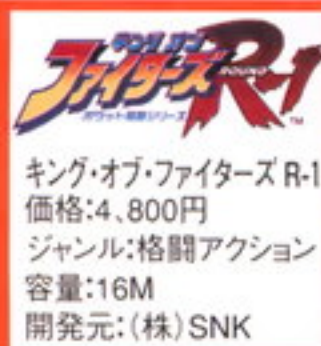
●基本性能
- ・CPU:16ビット
- ・液晶:160×152ドット
- ・モノクロ8階調
- ・内蔵RAM:16キロバイト
- ・16メガ連続アクセス可能
- ・メモリーバックアップ機能保有（リチウム電池内蔵）
- ・スクロール機能:表示優先反転機能、ウィンド機能、キャラクタ反転機能
- ・スプライト機能:ポジション補正機能、キャラクタ反転機能、キャラクタチェーン反転機能、スクロール面との表示優先設定機能
- ・基本画面構成:スプライト面、スクロール面A、スクロール面B、バックグラウンド

●寸法
- ・高さ:7.4cm 幅:12.2cm 奥行き:2.4cm
- ・重量　130g（電池含む約160g）
- ・使用電源　単4型電池2本
- ・連続動作時間　約20時間（アルカリ乾電池使用）

●外部端子
- ・通信:有線通信ケーブル用5ピンコネクター
- ・音声:ステレオヘッドホン端子
- ・電源　ACアダプター端子

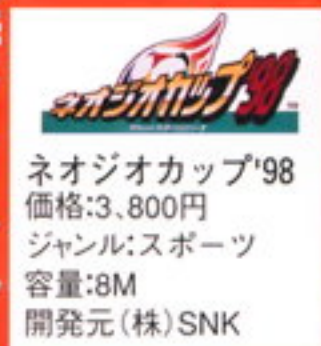
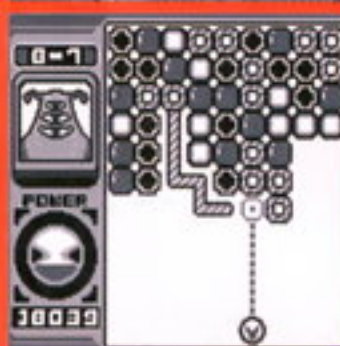
※ゲーム内容、ゲーム記事及び画面写真はすべて開発中のものです。

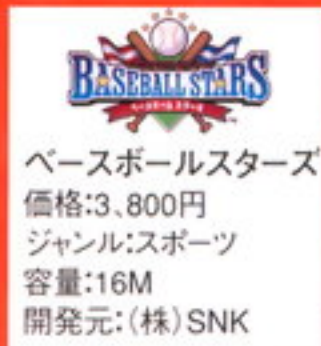
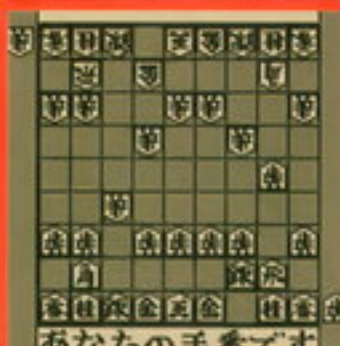
ネオジオポケット発売間近!

本体発売同時タイトル

キング・オブ・ファイターズR-1
価格:4,800円
ジャンル:格闘アクション
容量:16M
開発元:(株)SNK

ポケットテニス
価格:3,800円
ジャンル:スポーツ
容量:4M
開発元:(株)夢工房

めろんちゃんの成長日記
価格:3,800円
ジャンル:スポーツ
容量:8M
開発元(株)ADK

連結パズル つなげてポン
価格:3,500円
ジャンル:パズル
容量:4M
開発元:(株)夢工房

ネオジオカップ'98
価格:3,800円
ジャンル:スポーツ
容量:8M
開発元(株)SNK

将棋の達人
価格:3,500円
ジャンル:テーブルゲーム
容量:4M
開発元:(株)ADK

ベースボールスターズ
価格:3,800円
ジャンル:スポーツ
容量:16M
開発元:(株)SNK

通信四人打ち どこでも麻雀
価格:3,500円
ジャンル:テーブルゲーム
容量:4M
開発元:(株)ADK

今後の発売タイトル

タイトル	ジャンル	開発会社
サムライスピリッツ(仮称)	格闘	SNK
リアルバウト2(仮称)	格闘	SNK
月華の剣士(仮称)	格闘	SNK
バイオモーター ユニトロン(仮称)	RPG	夢工房
メタルスラッグ(仮称)	アクション	SNK
パズルボブルスペシャル(仮称)	パズル	版権元タイトー
マジカルドロップ(仮称)	パズル	データイースト
フライングパワーディスク(仮称)	スポーツ	データイースト
モータルコンバット(仮称)	格闘	アタリ
NFL BLITZ(仮称)	スポーツ	アタリ
NBA HANGTIME(仮称)	スポーツ	アタリ
パッシブソナー(仮称)	RPG	サクノス
ネオ・チェリーマスター(仮称)	バラエティ	ダイナ
ネオ・ミステリーボーナス(仮称)	バラエティ	ダイナ
ネオ・ドラゴンズワイルド(仮称)	カードゲーム	ダイナ
ネオ・21(仮称)	カードゲーム	ダイナ
ネオ・バカラ(仮称)	カードゲーム	ダイナ
ネオ・ダービーチャンプ(仮称)	競馬予想	ダイナ

Check 一般メディアも注目するドリームキャストのこれから

6日のカンファレンスはタイトルに関する発表が中心だったため、新聞やテレビなど一般メディアの関心は低いのではないかと予想された。しかし、実際には5月のハード発表時と同様に多くのメディアが取材に駆けつけ、同日夜のテレビや翌朝の新聞がセガの新戦略を報じた。

振り返れば4年前の年末は、「ゲーム次世代機戦争」と言われ、セガ、SCEI、そして任天堂の動向が注目されたが、PSの圧勝が決定的となったここ数年は、メディアのゲーム業界への注目度も下がり、同時にマーケットの活気も失われつつあった。

今回のセガが打ち出した大胆なプロモーション展開やナムコ参入発表は、一般のメディアを再びゲーム業界に注目させるだけインパクトが十分にあったようだ。ところで、今回は迎え撃つ側として注目されるSCEIだが、ナムコの参入発表については「ライセンシィさんが決めることですので、弊社としてコメントできる立場にはありません」(広報室)と、静観の姿勢を見せている。

カンファレンス翌日には各紙がドリームキャストへのナムコ参入を取り上げた(右から日経産業新聞、日経新聞、そして毎日新聞)。8日の日刊スポーツにはVM携帯ゲームの記事も。

会場に詰めかけた取材陣。11月の発売に向けて、特集記事の掲載やムックの刊行を予定している出版社も多いという。

入交社長をはじめ担当役員がズラリと並んでの質疑応答。厳しい(?)質問にもキッチリと回答し、前向きな姿勢を印象づけた。

CFが功を奏してニンマリ!?

発表会にマスコミが集まるのは“新型ゲーム機の登場”という話題だけではない。取材陣のお目当てはCFで一躍有名人となった湯川専務だ。実際、放映開始後に湯川氏が受けた取材は雑誌だけで30誌以上と、その宣伝効果は絶大。湯川氏自身も「一般のライトユーザーさんからの手応えも感じますので、それが数字になって表れてくると思います」(TGS会場にて)と、DC普及への効果を期待する。

10/9(金) 期待の高まる中、

今回で5回目となる『東京ゲームショウ』は、今や国内最大級

回を重ねるごとに、スペースが拡大し、たくさんのイベントが行われるようになった『東京ゲームショウ』。今回も幕張メッセをフルに使っての開催となった。色とりどりの衣装を身にまとったコンパニオンの数も年々増えており、それもまた楽しみ!?

今回のゲームショウは、ドリームキャスト以外にも、セガのVMを筆頭に、SNK、バンダイ、SCEIが携帯型ゲームを次々と発表。一方でネットワークゲームの広がりも見せており、セガの目指す方向性と今後のゲーム市場が見事に一致しているようだった。

ドリームキャスト一般公開！セガブースを徹底チェック!!

何といってもセガブースはドリームキャスト一色！ オレンジ色が目立っていたぞ。まずは新作タイトルをチェック！

DCの新作タイトルを多数発見!!

ゲットバス移植決定!!

専用コントローラーも出る!

アーケード版のビデオ出展ではあったが、「釣りコン（仮称）」も併せて発売されるとのこと。

奇抜な展示の仕方をしていた「D2」（ワープ）。残念ながらビデオ出展だったものの、ダイジェストが次々と流れ、足を止める来場者が多かった。

プレイアブルでの出展だったため長蛇の列ができた「ブルースティンガー」。

本体と同時発売予定の「Juーy」もプレイ可能。ザッピングが意外と楽しい？

突然展示されていたロボットもの。PSの「アーマードコア」に似ているが……？ 12月1日に発表会予定。

NEC HE 2作「戦国TURB」「セヴンスクロス」はいずれもプレイ可能だった。

こちらはビデオ出展となった「ガイストフォース」。美しい映像が見られた。

東京ゲームショウ'98秋開催!!

CESA PRESENTS TOKYO GAME SHOW 1998 AUTUMN

のアミューズメントショーとなっている。10月9日、セガユーザーの期待が高まる中、いよいよ夢の幕開けを迎えた！

気になる新作ソフトを一足早く体験プレイ!!

バーチャファイター3tb

●セガ●11月27日発売予定 ●3D対戦格闘●5,800円（予価）

今回プレイ可能だった注目タイトルの1つ「VF3tb」。開場と同時にたくさんの人が列を作った。前号の予告でもふれたとおり、使用可能なキャラは、アキラ、カゲ、リオン、ジェフリー、ジャッキーの5キャラと限られていたが、その映像の美しさ、動きの滑らかさに誰もが驚きの声を挙げていた。もちろんジョイスティックも出展されており、アーケード版との違和感もなくプレイできるほどのデキだった。

CHECK POINT

ドリームキャストの性能の高さを一番わかりやすく表していたのが、この「バーチャファイター3tb」だろう。まだ5キャラのみのプレイだったが、開発のほうは日々順調に進行しており、今後は全ステージの公開、そして、まだ未公開の葵の公開もそう遠くないとのことだ。ちなみに、まだ葵が公開されていないのは、着物などで一番処理が重い等の理由からで、今後各種エフェクトの再現とともに、完全な移植が見れるはずだ。次号以降のサタマガで開発状況は毎週チェックだ!!

セガラリー2

●セガ●11月27日発売予定 ●レース●5,800円（予価）

非常に残念なことだが、DC版「セガラリー2」は今回、ビデオ出展のみとなっていた。期待して訪れたたくさんの来場者も相当残念がっていた。ギリギリまで頑張って作っていたそうだが、「クオリティの高いものをプレイしてもらいたい」という開発スタッフの意気込みでそうなってしまったとのことだ。取材班が見たところ、画面のクオリティはまだこれからといった感じだったが、地面のアンジュレーションの様子や新コースの走行シーンも見ることができ、今後のクオリティアップが楽しみだ。ということで、ハンドルコントローラーも周辺機器のディスプレイの中でしか確認できなかった。今後プレイ可能なものを体験できるのはおそらく、11月の『デジタルサーカス』になるだろう。

SCOOP!! 追加車種のうち3台が判明！

ここで追加車種の一部が公開されたので紹介しよう。「スバル・インプレッサ（95年モデル）」「ミツビシ・ランサーエボリューションⅣ」「トヨタ・セリカGT-FOUR（ST185）」の3台で、いずれもチャンピオンカーだ。

PLAYER'S VOICE

フレームレートや画像エフェクト、マシン挙動共に少々怪しさが残ったが、完成版は大丈夫とのことなので一安心。とはいえ、肝心なのは操作性だが……。（政綱）

ソニックアドベンチャー

●セガ●12月17日発売予定 ●アクション●5,800円（予価）

この日のユーザーのために新情報をたくさん用意してきたというソニックチーム。「ミスティックルーインにはテイルスの秘密工房があって、トルネード号が隠されてる」とか「ビッグのプレイは、いなくなったカエルくんを釣り上げるゲームなんです」と、できたてのサンプルで、実際に見せてくれたりとサービス満点。質疑応答では、「ナイツの続編は作っていないけど、今回はあるステージでナイツが選べる」との発言も！

"A-Life" VMも登場!?

今回はA-Lifeのチャオの新情報も続出。アドベンチャーフィールドの中にあるチャオガーデンに、助け出した小動物達をつれてきて、「キャプチャー」という行為をさせると、チャオがリアルタイムでモーフィングして、変化。いろんな能力のチャオを育てて、対戦、交換ができるぞ。

ゲームショウ会場で明らかになった

「あつめてゴジラ」に続く、ビジュアルメモリを使用した2つの怪獣モノ携帯ゲームと、タイトーの人気シリーズ最新作がドリーム

ビジュアルメモリの携帯ゲームで世紀の対戦が！

モスラ VS ガメラ

夢の空中決戦がビジュアルメモリで実現！

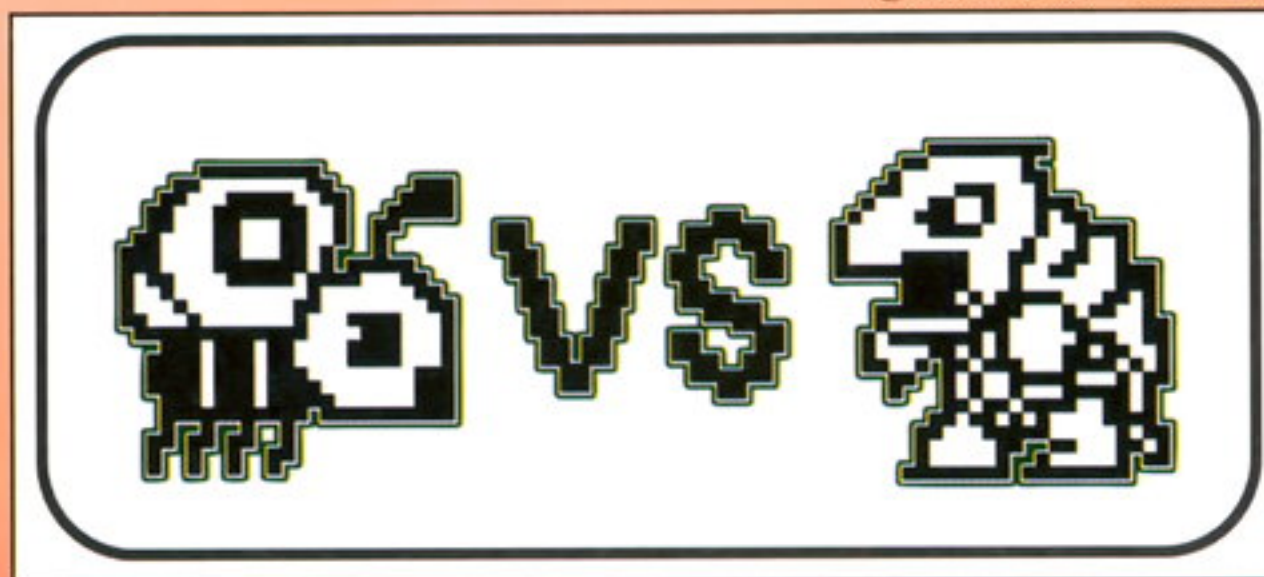
劇場発売初日完売で好評を博した「あつめてゴジラ～怪獣大集合」に続けとばかりに、第2、第3の怪獣モノが登場することがゲームショウ会場で判明！　東宝怪獣の中でもゴジラと並ぶ人気を誇るモスラシリーズ、さらに、あの大映ガメラシリーズの怪獣達が新しい怪獣バトルを繰り広げる。それぞれ今冬、今春の映画公開に合わせての発売だ。

モスラ3 キングギドラの来襲

宿敵キングギドラとの最終決戦を前に、モスラが究極の変身を遂げる！可憐な妖精の活躍と愛ある冒険劇で人気のモスラシリーズがついに完結。
12月12日全国東宝邦画系公開

まだまだいるぞ！東宝怪獣

「モスラ ドリームバトル(仮)」

●セガ●'98年12月発売予定●2,980円

大映ガメラここにあり！

「ガメラ ドリームバトル(仮)」

●セガ●'99年3月発売予定●2,980円

ガメラ3 邪神(イリス)覚醒

環境破壊が進み、人を喰う巨大怪鳥ギャオスが大量発生。人類を守るためにギャオスと戦うガメラ。しかし、その背後に近づく不気味な影が……。
来年3月全国東宝洋画系公開

空中の覇者目指して今度はひたすら戦え！

今回のシステムは怪獣同士の対戦がすべてだ。怪獣達をひたすら戦わせることで強くしていく。その際にプレイヤーが振り分ける怪獣の能力値によって、さまざまな個性を持った怪獣が育っていくわけだ。トーナメント形式でランキングを争い、最強怪獣を目指そう。もちろんビジュアルメモリを合体させれば友達同士の対戦もできるぞ。

勝利

ドッキングさせれば東宝VS大映怪獣の対決だ！

さらに、この2つのゲームは互いに連動することが可能！　映画でも見られなかった「モスラVSガメラ」。そして、東宝VS大映の夢の競演も実現できるというわけだ。モスラとガメラの対決後に、一体何が起こるのか。「あつめてゴジラ」と同じように怪獣の変身が待っている!?

「GODZILLA GENERATIONS」に「あつめてコロシアム」モード登場!!

「モスラ」と「ガメラ」、2つの携帯ゲームの登場と連動が発表された「ゴジラ」ステージで、もう1つの連動がついに明らかにされた！
「ゴジラ ジェネレーションズ」「あつめてゴジラ」、そして上で紹介した携帯ゲームの開発元であるゼネラル・エンタテイメントの船田氏の説明とともに、巨大スクリーンに映し出されたのは「あつめてコロシアム」という「ジェネレーションズ」の1モード。「あつめてゴジラ」をコントローラーに差し込むと、集めた怪獣達がかわいい3Dポリゴンとなって画面狭しと大暴れ！　多彩な遊びを提供する「ゴジラ」の魅力を次号で詳しくお伝えする。

「あつめてゴジラ」で集めた怪獣はすべて選択可能。好きな怪獣を選んだら、攻撃相手を「あつめて～」の画面上で指定して対戦スタート。4人対戦ができるので、対戦相手との駆け引きも白熱しそう。

ドリームキャスト関連情報速報！

キャストに！ 業者日である10月9日に、セガ、タイトー両ステージで行われた衝撃発表の瞬間をここに再現！

TAITO は新機軸アクション

次々に大手メーカーが名乗りをあげる中で、ついにタイトーも「サイキックフォース」最新作を移植決定!!

サイキックフォース2012 PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE を発表!!

業界関係者が集まる10月9日、幕張メッセ内にあるプレスブリーフィングルームにて、その発表会が行われた。アーケード版の画面を使ったプロモーションビデオが流され、同時にDC版の画面は10月末を目処に各マスコミに渡されることを発表した。残念ながら、トレーニングモードなど以外のオリジナル要素は、未確定な部分が多かったが、ソフトが発売される時期にリリースされているハード台数をそのまま販売目標に掲げているだけあって、完全移植に関しては相当の自信を持っていた。開発者インタビューも敢行したのでそちらも注目だぞ！

マスコミ陣はほぼ満員状態の中で行われた発表会。開発を代表しては鈴木部長が完全移植を強調。そして、販売を代表して原田課長からは販売目標が力強く語られた。

ブースではビデオの上映や出演イベントも！

これだと見えないけど、横内氏の後頭部の髪はタイトーロゴの"A"の字にカットされていたのだ。

同日12時30分からは、白丸ことユーザーにはお馴染み、広報の横内氏が、上記の発表会と同様の内容を今度はステージブースで発表した。横内氏は後頭部の髪をタイトーのロゴマークに刈り込む気合の入れよう。他にも、「サイキックフォース2012」の登場キャラに声を当てている声優陣によるイベントやZUNTATAスペシャルユニット「ジャンキー アズ マシーン」のライブも開催された。

記者の眼 家とアーケードがつながる！

クオリティを落とさない完全移植という目標もだが、開発側の「業務用機の稼動中に出そう」という意気込みがいい。実現すれば、家庭で物語を楽しみながら練習、業務用で未知の同者志との対戦と両者の長所が同時に満喫できるからだ。「誰でも遊べる」の製作姿勢もあってか、男女に広く人気のある本作。DC移植ならではの要素は未定とのことだが次回情報に期待したい。

アーケード版のこの画面が、ほぼそのまま家でプレイ可能!!

作品の詳しい内容やスタッフインタビューは35ページから！ 必見!!

10/9(金)、その他会場で見つけたDC情報!!

その他ゲームショウ会場で見つけたドリームキャスト情報をまとめてお伝えしよう。

アトラスブース

謎の映像が流れる!!

DCに参入は表明しているが、今回はセガ関連の出展がなかったアトラスブースだが、イベントが始まる直前に流れるビデオ映像中に、謎の映像とその最後にドリームキャストマークが現れたものがあったのだ。この件についてアトラスサイドは「今日はノーコメントです。今後の正式発表を待ってください」とのこと。岡田耕始、金子一馬両氏が関わっているようで、「ひょっとすると……」と期待せずにはいられない。続報を待て！

常に流れていたわけではなかったので、見られた人はかなり運がよかった。

コンパイルブース

「ぷよぷよ～ん」の発表会も！

「来年の春以降も新しいことをどんどんしていきます。期待してください」というコンパイル・仁井谷社長の力強い挨拶とともに始まったDC版「ぷよぷよ～ん」制作発表会。会場に設置されたモニターで連鎖シーンなど未公開映像が流れたり、通信への対応やアーケードへの移植の可能性など鋭い質問について気になる発言も聞かれた。一般公開には急きょ、実機を使ってのプレイアブル出展になる嬉しいハプニングも。

仁井谷社長（写真左）のほか、ディレクション、プログラムの各担当者も登場。なお、続報は次号で紹介する予定だ。

セガブース(DCラインナップビデオ)

CRI、DCタイトル発表！

10月2日に参入と2タイトルの発表があったCRIは、その詳細を明らかにした。第1弾は「エアロダンシングfeaturing Blue Impulse」。ブルーインパルスの隊長として、さまざまなアクロフライトの技術を習得していくというもの。プレイヤーが操るジェット機もT-4練習機をはじめ、F-1やF-15Jなどの戦闘機など10種類以上がセレクトでき、それぞれの挙動や操作感などは元航空自衛隊パイロットの総監修を受けているというホンモノ志向のフライトシミュレーターだ。

第2弾となるのは3Dオフロードレーシングの「BUGGY HART」。DCのスペックによって表現される渓谷や砂漠、雪山を走破するという。従来のカーレースとは違うワイルドな臨場感を体験できそうだ。

カンファレンスとショウ会場でビデオ出展された「エアロダンシング」の映像より。

ウェップシステムブース

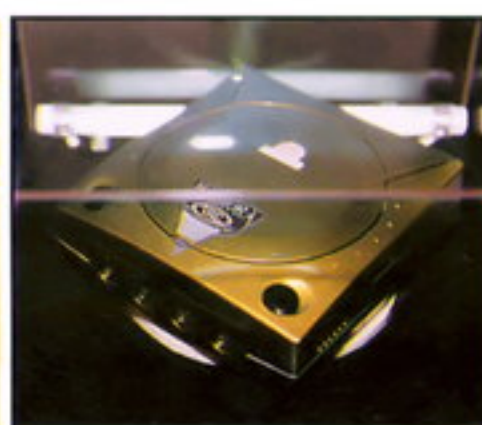
DC版「クールボーダーズ」発売決定!!

ウエップシステムが自社ブースに「クールボーダーズ（仮称）」を出展。参入を表明するとともに来年3月の発売を目指して開発中であることを明らかにした。同社企画開発部の倉嶋公明課長は「開発の立場から言えば、新しいハードで開発できることが純粋に魅力でした。特に、これまで実現できなかった部分も表現可能になることには期待を感じています」と参入の動機を語る。また、今後の展開については、「これから当社の特徴を出していければ、というところでしょうか。DCのさまざまな機能もコンセプトに合わせて採用していきたいと思います。ドリームキャストを代表するソフトがリリースできるようかんばります」と非常に意欲的なコメントをいただけた。

出展されたのは10%程度の完成度で、雪の質感などグラフィックは今後ずっとよくなるという。

その他セガブースで見つけたアレコレ……

セガブースにはソフト以外にも気になるものがイロイロと出展されていたので、ここでまとめて紹介しよう。このほかには、DC周辺機器、ネットワーク紹介コーナー、湯川専務プリクラ、そしてサターンコーナーがあった。

DCの試作品のモックアップ。最終形とかなり違う。

カッコイイ平忠彦バージョンDC。白以外もほしいね。

店頭用什器。キャンペーンポスターには湯川専務も頑張っている。

DCの内部と試験映像。映像は「スカッドレース」の初級コースだった。

10/10(土) イベントはいずれも大盛況!!

一般日初日、いよいよDCが人々の前に!

AM12:00 Dreamcastで行こう! おめでとう、湯川専務!

湯川専務と名刺交換!?

本物の湯川専務に会えるうえに、名刺交換もできるとあってステージは超満員。視聴者から爪をくわえる姿がかわいいという電子メールをもらったなど、放映中の裏話も飛び出し、待望の名刺交換では、1人1人に握手を交わし、ユーザーとの距離がますます近くなった印象だ。CFには続編があるらしいぞ。

これが当日ユーザーに配られた湯川専務の名刺。表には写真付きで専務の肩書きが書かれており、裏面はオレンジの地にロゴが書かれた特注品だ。

「ドリームキャストはゲームを変えますね」「頑張ってください」など、ユーザーも専務に暖かい応援の声をかけていた。

PM2:00 ドリームキャストに集え! 最強の戦士たちよ! VF3tbゲーム大会

光吉氏熱唱!

DC版「VF 3 tb」ではサウンドプロデューサーとして活躍の光吉氏がVFソングを熱唱。DC版を使ったゲーム大会も行われ、参加者には豪華賞品が光吉氏から直接手渡された。

アドバタイズのボーカルアレンジなど3曲を熱唱。観客の中には失神寸前の人も?

PM1:00 「サクラ大戦」スペシャルプログラム

「サクラ」特別イベント決定

横山智佐、富沢美智恵、高乃麗の3人のみでステージが始まり、おや?と思っていると、なんとステージ袖から広井氏が登場! レッドカンパニー初ブランド「帝撃グラフ」の紹介では「買ってくれないと次の歌謡ショウが開けないのでぜひ」と語り、笑いをとる一面も。32ページの小冊子が初回限定で付くらしいので、これは買うしかないぞ。そして、12月23日にクリスマスイベントを開催されることも発表。詳細は次号サタマガで独占掲載! 必見だぞ!!

「サクラ大戦」の映画化やビデオクリップを出してほしい、と広井氏にお願いする声優陣。

ビデオクリップはやりますと断言した広井氏。来年夏には歌謡ショウ3も開催と語った。

収録されるゲームの1つ、「眠れる森の美女」は歌謡ショウで経験したことを参考に制作されたそうだぞ。

サタマガ会場緊急アンケート! 483人に聞きました(その1)

東京ゲームショウ2日目の10月10日(土)、サタマガ編集部では、セガのブースとドリームキャストについて緊急のアンケートを実施した。アンケートの対象は、ゲームショウに遊びに来ていて、セガブースを見てきた人、約500人だ。実際にドリームキャストに触ることができたのは、この日が初めてなだけに、まさにユーザーの生の声が反映されたアンケートとなった。

結果は、見てもらえれば一目瞭然だが、ドリームキャストは、おおむね高い評価を受けているようだが、読者の皆さんはどう思うだろうか?

最後に、当日アンケートにご協力いただいた皆様には、編集部一同心より御礼申し上げます。なお、アンケートのプレゼント当選結果は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

質問	回答
Q1 今回のセガブースはどうでしたか?	良い 56.1% / まあまあ 41.8% / つまらなかった 1.8% / その他 0.2%
Q2 DC(ドリームキャスト)の定価(29,800円)をどう思いますか?	高い 33.3% / 妥当 59.8% / 安い 6.2% / その他 0.6%
Q3 DCの実際の映像はどうでしたか?	予想以上 49.4% / まあまあ 47.6% / 期待はずれ 3.0%
Q4 DCを実際に遊んでみて、購入したいと思いましたか?	発売日に購入したい 39.5% / ソフト次第 33.3% / 未定 24% / 買わない 2% / その他 1%

10/11(日) 東京ゲームショウ

ドリームキャスト効果で東京ゲームショウ来場者は過去最高の

PM2:00 ほとばしるスピリッツ！ 男のロマン！ ラリードライバー藤本氏「セガラリー2」を熱く語る！

プロラリードライバー登場！

「セガラリー２」の紹介イベントでは、日本を代表するプロラリードライバーであるテインの藤本吉郎氏をゲストに迎えて、主にラリーの魅力について語ってもらうという趣向を凝らしたものとなった。進行役としてラリー専門誌『ラリースピリット』伊藤編集長と、セガAM12研の町田氏が加わり、日頃あまり聞くことのできないラリーの魅力や難しさ、藤本氏の最もうれしかったラリー、現在参戦中のアジパシのチャンピオン争いの展望など、限られた時間内ながら熱く語ってくれた。

世界で活躍するラリードライバー。「セガラリー」シリーズすべての監修に携わる。

一方セガの町田氏からは、DC版ラリー２に、天候の変化が起こるオリジナルチャンピオンシップモードが入るという発言も飛び出した。今回はビデオ映像のみだったが、何はともあれユーザーの満足するものを期待したい。

ステージモニターには藤本氏による実車のドライビング映像も映し出されていた。

PM3:00 D2 Coming! NOW It's AWAKE!!

おなじみの飯野氏ライブ開演！

恒例となった飯野氏ライブ。今回のゲームショウではワープが独自のブースを出展しなかったこともあり、開演前から多くのワープファンがセガブースに駆けつけた。「今日はクダクダ説明しません。この１曲から『Ｄ２』のイメージを感じてください」という氏の言葉から演奏はスタート。キーボードのデジタルな音色にコーラスを加えるなど、ステージ上には飯野氏の個性的な音楽世界が広がった。発売を心待ちにする人には、生の「Ｄ２」に触れられる最高の機会に。

音楽に対する真摯な姿勢を表すかのように、終始緊張した面持ちでキーボードに向かう飯野氏。この「Ｄ２」では、『スケッチズ』をはじめ計４枚もの音楽ＣＤをリリースする予定。そちらにも期待したい。

サタマガ会場緊急アンケート！ 483人に聞きました(その2)

Q5 DCタイトルの中で、どのソフトが一番良かったですか？

順位	タイトル名	得票数
1	ソニックアドベンチャー	192
2	バーチャファイター3tb	74
3	セガラリー２	33
4	Ｄの食卓２	15
5	北へ。	9

今回初めて一般の人達が、ドリームキャストのソフトに実際にタッチ＆トライできた東京ゲームショウ。ここでのアンケートは「一番良かったソフトを１つ挙げて」という項目で調査。結果は「ソニック」が予想以上にダントツの１位となり、ビデオのみの出展ながら「セガラリー２」も上位に食い込むなど、期待の高さをうかがわせた。BEST５圏外を見渡すと、多くのソフトが同じ票数で並ぶなど、ユーザーにとっては、甲乙つけがたいようだったぞ。

Q6 DCについてのご意見は？(自由回答形式)

●映像がすごくキレイだった。ぜひ買いたい。(栃木県・ドリキャス・17歳・学生) ●価格はこの機能のスゴさを考えるとちょうどイイ。セガばんざい。(千葉県・中田智也・17歳・学生) ●どんどん新作を出してほしい。(神奈川県・重野雄一郎) ●ソニックがすごくスピード感があって良かった。(埼玉県・冨山ひろ美・36歳・主婦) ●エニックスとスクウェアのソフトが見たい。(神奈川県・菊田崇仁・17歳・学生) ●20,000円から25,000円が妥当だと思う。でも、楽しく遊べたから来て良かった。(茨城県・湯原彩智・17歳・学生) ●高いという意見もあるようだが無茶言うたらあきません。(神奈川県・某み・29歳・会社員) ●「VF3tb」が予想以上だった。(東京都・古谷健一・17歳・学生) ●あれぐらいの３Ｄ表現なら現行のマシンで可能な気がする。(静岡県・KAO・19歳・会社員) ●ネットゲームに期待。(千葉県・ロン・20歳・会社員) ●セガのＤＣにかける意気込みが感じられた。(静岡県・公野祐麻・22歳・フリーター) ●ポリゴンだけでなくアニメーションにも力を入れて！(千葉県・小山和浩・15歳・学生) ●疲れた。(神奈川県・前田憲吾・28歳・会社員) ●湯川専務の名刺をもらえなかったのが心残り。(東京都・島田真弓・20歳・会社員) ●ドリームキャストがすごすぎてプレステのグラフィックは全部しょぼく見えた。(千葉県・岡村浩太・25歳・会社員) ●18歳推奨ソフトは必須です。(東京都・鈴木良和・18歳・学生) ●OSがwindowsCEということで、ゲームがPCへ移植されやすくなることを個人的には期待している。(東京都・Wind ham・25歳・学生)

最終日もドリームキャストで大盛況だった！

15万6,455人！ そしてセガブースのフィナーレを飾ったクリエイタートークでは爆弾発言続出で場内騒然!?

セガブースの最後を飾ったのは、4人のトップクリエイターによるトークショー。最後は入交社長も登場し、爆弾発言が続々！ 司会の竹ちゃんはカプコン開発陣に「ロックマンも作ってよ」と依頼し、OKももらっていた。最速でダイジェスト！

PM4:15 DreamcastクリエイターズTALK

なんと、「『サクラ大戦3』はDCで!」との発言も

――まずはクリエイターから見て、ドリームキャストっていうのはココがスゴイっていうのはありますか？

飯野■今「D２」作ってるんだけど、たぶん「D２」と同じ時期に、いろんなソフトが出ると思うんですよ。でも、本当にドリームキャストらしいソフトが出るのは、みんながこなれたそっから先だと思うのね。ビジュアルメモリとか、通信とか。だから、今みんなが作ってるのはサターンやPSのランクアップしたヤツって感じだと思う。結局ゲームって、パッドを持ってプレイするのはずっと変わらなかったんだけど、今度はゲームが変わるよね。セガだったらゲームセンターとリンクするなんてできるけど、SCEIはいくらやりたくても、それができないしね。

――鈴木裕さんは、どうです？ 最新作の内容も気になりますが。

岡本■裕さんのはスゴイらしいよ。僕は見た人間に話を聞いたけど、聞いた人間が全員「スゴイ」っていいますからね。否定派が全然いないの。でも、見せてくれない。発表会が控えてるから。

鈴木■そうなんですよ。今度発表会を12月にやるんです。ちょっと話すと、フィールドが今までのゲームよりも２ケタぐらいデカイんです、今、街ごと作っているんですけど。

広井■街ごと作っているということは、今まで例えばRPGでお城があるとか、省略されてた部分に、プレイヤーが全部入って進めたりとかするんですかね？

鈴木■行けちゃいますね。

――クリアするのに時間はどのくらい？

鈴木■最速で進めて50時間くらいかな。寄り道してたら３カ月ぐらい(笑)。

広井■スゴイね、それ。

――ところで、ゲームの楽しさってどこにあると思いますか？

岡本■ゲームの楽しさっていうのは、グラフィックでもなければ、音でもないんですよ。“自分がどれだけゲームの中に入っていけるか”ですよ。でも、グラフィックはいいほうがいいし、音もいいほうがいい、シナリオもいいにこしたことはない。その点ドリームキャストはこの２つに関してはいいから、入っていきやすい。それだけですよね。

広井■それって、映画の進化と同じだよね。映画も最初は列車がむこうから走ってくるだけでお客さんがいっぱいになってたけど、それが音が必要になり、シナリオが必要で、役者もスターが必要で……となってきた。でも、映画と違うのはボタンがあることだよね。

岡本■そう、ツーウェイなんですよね。

広井■そこが実は一番大事で、ボタンを意識しないのは、ゲームじゃないんだよね。映画でいいじゃん、それっていう話になっちゃう。

（というところに入交社長登場）。

――入交さん、例えば、「バーチャファイター」と「ストリートファイター」の共演なんていかがです？

岡本■いいですよ、それ。でも、バーチャは弾出ないから、キツイか(笑)。

飯野■じゃあ、こっちは「サクラ大戦」の「リアルサウンド」？(笑)

広井■いいねぇ、それ(笑)。

飯野■絵つけてもいいよ。絵つけないとちょっと売り上げキツイから(笑)。

入交■でも、夢の共演って言っても、４人とも絶対合わないよね(笑)。ケンカするもん(笑)。ひとりひとり自分の世界観を持ってるからね。

飯野■でも、このあいだこの４人で飲みに行ったんだよね。オレのおごりで(笑)。で、その時しゃべってて思ったのは、ドリームキャストって、ある意味ゲームマシンがまたこれでデビューなんだってこと。３Dが自由にできるのはこれが初めてでしょ。サターンもPSもちょっと「っぽい」やつだった。

広井■それはそう思うね。オレ、プロデューサーとして、見てるだけでも、「あっこれは何か違うな」って思うもの。

岡本■発表しよう！「バイオ」は今まで、背景は１枚絵だったんですよ、実は。でも今度はフルCG。だから敵のモンスターの視点で主人公が追っかけられたりする。これが恐い！

入交■ところで、通信ゲームって、誰か作らないの？ 広井さんはサクラって、そうだっけ？

飯野■言っちゃえ！

広井■（その場の勢いに乗せられる広井氏）えー……「サクラ３」は……ドリームキャストです！ 通信機能にも対応します。そのために、(２で)キネマトロンを作っておきました。

――爆弾発言！ のあとは、入さんの言葉とせかた最後のCMで盛り上がったぞ！

セガドリームキャストに集結したトップクリエイターたち！

AM2 AM R&D DEPT. #2

セガAM２研部長 **鈴木 裕**

最新作「Project Berkley(仮)」が発表されたばかりの鈴木裕氏。「今日は出てくれって依頼されて、『ハイ』って答えちゃったんだけど、後で考えたらハメられたと思った(笑)」とか？

RED レッド カンパニー

レッドカンパニー代表 **広井王子**

「『北へ。』では恋愛シミュレーションを地方都市でやろうと思ってます。ドリームキャストの能力がポリゴンだけでなく、こんな柔らかいアニメにも使えるんだとお見せします」

CAPCOM

カプコン常務取締役開発本部長 **岡本吉起**

「『ドリーム魔界村』はちゃんと作ってますよ」にどよめく観客。「でも、開発コードが“バイオハザードコードベロニカ”に変わりまして。結構力入ってますから期待しててください」。

WARP

ワープ代表取締役社長 **飯野賢治**

「今は『D2』しか作ってません。いろいろ他の仕事もやってたけど、全部やめた(笑)。無理。もう命賭け。『D2』ダメだったら、僕の全部が否定(笑)」と超多忙の飯野氏。発言も過激。

Dreamcast 1週間 A WEEK 総力最速大特集 総括 ゲーム業界有名人たちが語る夢への提言

ネットワークでゲームの遊び方が変わりますよ

ネットワークゲームというと、対戦ゲームをイメージしがちですけど、簡単なメールの送受信ツールとしても使えるわけですから、ネットを介してゲームの情報なども入手できるわけですよね。そうなると、ゲームの遊び方が変わると思います。例えばソフトを起動すると自動的に掲示板が表示されて、ものすごく不条理で難しいゲームでも大勢で情報交換し合って解けるようにしたりとか、「今月のダンジョン」がダウンロードできたりとか。そういったネットワークを前提にゲームをデザインする時代が来るかもしれません。インターネットを使った通信ゲームって、今はコアな層のパソコンユーザーがプレイしているだけですが、ドリームキャストでは、今度それが一般人に落ちる意味あいが大きいかなと思います。

ゲーム黎明期から活躍。ファミコンでは「ドラゴンクエスト」のディレクション、SFCではサウンドノベルや不思議のダンジョンシリーズがヒット。「街II」にも期待！

(株)チュンソフト 代表取締役
中村光一

停滞気味の業界が、これで活性化するかも

ドリームキャストのスペックや仕様を見ると、セガは頑張ったなって思うんですよ。モデム標準装備やPDA構想もそうですし、ビジュアルメモリスロットを2つ用意するなどして、他社ハードの長所と短所をよく研究してますよね。現に、もう300社以上ものライセンシィが名乗りを挙げていて、今回のカンファレンスの来場者数もすごかったじゃないですか。それだけ業界の誰もが注目しているし、期待が大きいハードということなんですよね。そう考えると、最近停滞気味のテレビゲーム業界を活性化させる起爆剤になってくれそうな予感がします。モデムやビジュアルメモリを使った新しいタイプのゲームが生まれるかもしれませんよ。

ゲーム業界黎明期からライター活動をはじめ、近年は「解体真書」シリーズや「ALL ABOUT」シリーズなどの定評のあるゲーム攻略本を手がける。新世代に向けて、昔からゲームを眺めてきた鋭い分析が光る。

(株)スタジオベントスタッフ 代表取締役
山下章

豪華2本立て対談！この続きは11月6日新創刊の Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン にて掲載！

セガにはこれから、かなり肩入れしますよ(笑)

今回のカンファレンスⅡで発表されたラインアップを見て、ドリームキャストはかなりイケてると思いましたね。僕個人として は、入(イリ)さんだから、かなりセガに肩入れしているというのはあります(笑)。セガがいいスタートを切るには、まずコア層を取り囲んでいくべきでしょう。セガのCSハードというのは、AMがあってこそなので、今大事にすべきなのは、本当はアーケードのファンだと思いますよ。今はライトユーザーばかりに目を向けていて、ヘビーユーザーへのケアがたりない気がしますね。コアユーザーは自然に来ると思うのは間違いでしょう。ウチはNAOMIを3Dゲームのメイン基板として考えています。かなり使い込むつもりでいますし、「バイオ」もまったくのオリジナルシナリオでかなりの自信作ですよ。

カプコンの開発を司るエライ人。今回は、今まで聞かされなかった新事実が続々と明るみになり期待大。「NAOMIはカプコンの主力ボードに」と力強い宣言も。

(株)カプコン 常務取締役 開発本部長
岡本吉起

もうCSとのハードの性能差はなくなった

ドリームキャストに関しては、社内でもイケイケムードではありますよ。とにかく絵がキレイですよね。発色のよさに関しては、AM・CS問わず、セガの歴代ハードの中では一番いいんじゃないですかね。特に「バーチャファイター3tb」はアーケード版と比べても遜色がなく、素晴らしいですよ。NAOMIという基板が登場したことで、間違いなくセガのAM部門はいったん精神的に追い込まれると思います。もうCSとのハードのアドバンテージはなくなったわけですから。でも、そこで知恵を絞ってAMならではの魅力のあるコンテンツを用意して、アーケードに足を運んでもらわないとね。CSにも負けないようにAMの開発も頑張ります。

「デイトナUSA」シリーズ、「スパイクアウト」プロデューサー。AM2研を離れ、AM11研の部長に就任。氏が手掛けたAMの人気シリーズがドリームキャストに移植されるのか、気になるところ。

(株)セガ・エンタープライゼス 第十一AM研究開発部 部長
名越稔洋

サタマガ編集長 近藤裕が振り返る Dreamcast 1週間 A WEEK 総力最速大特集 10/6(火)～10/11(日)

今年1月23日のＣＳＫ賀始交換会での大川会長の公式発言以来、徐々にその全貌を明らかにしてきたドリームキャスト。5月21日セガニューチャレンジカンファレンスⅠ、5月23日のD2発表会、8月22日のソニック発表会と期待の高まる中、ドリームキャスト発売前の最大の山場となったのが10月6日から11日までの1週間だった。本体価格発表、ソフトラインアップ発表、「バイオ ハザード」発表、ナムコ参入、そしてゲームショウでのセガブースの熱い盛り上がりなど、予想を超えた熱い手応えを感じながら、この1週間を最速フォローした特集編集作業を終えようとしている。サターン発売以来、4年の歳月が流れた今、新世代ハード・ドリームキャストのパフォーマンスが現実の形になって確かめられたことは感慨深い。これまでのゲームマシンにないネットワーク、アーケード基板、ビジュアルメモリなどのシナジーによる新たなコンピュータエンターテインメントの広がりに期待したい。ともあれ未知のベールは脱ぎ捨てられ、ついにドリームキャスト戦闘準備完了！ ”夢”が実現に向けて確実に動き出した1週間だったように思う。

カプコン岡本吉起氏とガッチリ握手する湯川専務。ドリームキャスト戦闘準備完了！

読者投稿コーナー
Letters PARK
めざせ投稿KING!

Weekly掲示板

最近、町で渦巻き模様を見るたんびにドリームキャストを思い出してしまう。渦巻きが逆じゃ！と心の中でつっこんでみたり、これは写真に撮ってサタマガに偽名で応募してやれ、とか思ってみたり。巷には渦巻きがあふれていることに改めて気づいたワシであった。カウントダウンが近づいている！今週もゴー！

●友人と男のロマンについて熱く語り合った結果、「裸にエプロン」ということに決まった。

（奈良県　DEB）

やはりそこに行き着いたか。「素肌に男物シャツ」も捨て難いがな。

●おそらく、LP投稿者の中で、私は最高年齢者ではないかと思います。どうかすると、1人で3人分の年だもんな。平均年齢upだぜ!!

（大阪府　ANNE松本）

老若男女問わず、誰もが楽しめるゲーム雑誌を目指しております。って、なんか選挙演説みたいだな……。

●私の作るケーキは、賞味してから小1時間ほど経つと顔に吹き出物が出る故、管理人さんに食べさせてあげたく候。

（東京都　花藤チャクラ）

ワシ、人と体質が違うからお肌スベスベになったりして。まあ、とりあえず気持ちだけもらっとくね。

●投稿のネタを姉と2人で考えていた。……2人とも目がイッてた。

（神奈川県　あーやん）

「ランナーズ・ハイ」ならぬ「投稿ナチュラル・ハイ」って感じか？イッたきり戻ってこれなくなったりしないように気をつけてね。

●私は将来マンガ家を志望してます。そしてデビューしたあかつきには、主人公の部屋にゲーム機を置きたいと思います。もちろんドリキャス。

（栃木県　うしねこ）

ゲームのキャラデザインとかもやって、ゲーム誌のインタビュー受けて……ムフフ（妄想）。頑張れよ。

●君は「みなみ」で僕は「ほくと」。有無は言わせん。

（和歌山県　鈴木はい）

うわっ、今の若い読者ちゃんに通じるのか？まあいいか。「みなみ」なワシは月から見守ってやる（って、鈴香と晶の方じゃないよね？）。

●ハガキ職人ってゆーのは……
①毎号大量のハガキを書いて送ってくる人
②郵便屋さんのこと
③紙をすいてハガキを作る人のことさあ、どれ？

（岡山県　そうめん太郎）

う～ん。④かな（お約束）。

●物が見つからなくなって、新しい物を買うと、古い物が見つかるというのは、今も昔も変わらぬ世の常というものである。

（鳥取県　魔人がZ）

魔人がZは自転車だったそうな。イタイ出費だよね。ワシはメガネだった。これもイタかった……。

●自販機の缶コーヒーにHOTが入ってたよ！「あったか～い」！

（栃木県　桐島睦美）

なんだかテンション高いな（笑）。これから冬にかけての季節は、ホットコーヒーが美味しいのなんのって。

●母親に「サタマガ」を買ってきてと頼んだのだが、なぜか少年サンデーと少年マガジンを買ってきてしまった。どうやら「サタマガ」を「サンマガ」と聞き間違えたようだ。お金も払ったのに。このあと家では大ゲンカになりました。「サタマガ」をなめやがって。

（秋田県　怒理胃夢サターンスグル）

ナイスボケその1。「サンマガ→サンデーとマガジン」という組み合わせをするオカン、ナイスすぎる。ケンカなどせずに大事にしなさい。

●先日実家にTelしたとき、母親に何気なく「佳代子（妹）、今何やってる？」と聞いたら「『ぐんだま・えっくす』ってビデオ見てるわヨ」と答えました。『ぐんだま・えっくす』……ぐんだま？げんだま？GUNDAMA？……っておかーさん、それガンダムじゃねーの？ああ、私はこんな天然ボケの娘なのね。

（栃木県　しゃぎゃ）

ナイスボケその2。『ぐんだま・えっくす』のあまりの響きの良さにワシのハートもノックアウト。ナイスすぎる。大事にしなさい。

ドリームキャスト関連で何かと激動の昨今。きみは歴史の生き証人になれるかにゃ～？（意味深）。ってなワケで、ドリキャス貯金を一晩で飲んでしまったカワイソウなワシに励ましのお便りウォンチュー!!（泣）

福島県／淳之介

がんばれ受験生!!

LPは全ての受験生を応援します！春には嬉しい報告の便りをヨロシクね。

東京都／小村一人

「ナデシコ」のイツキさんです。ところでゲームの方はもう全シナリオ制覇した？

新潟県／浅葉望

やたら投稿数が多い「シャイニング・フォース」。イラスト描きやすい素材なのかな。

北海道／浦野有羽

「ゴジラジェネレーションズ」との連動も楽しみだね。メモれゴジれ遊べ～!!

4コマ。

新潟県／ムニン

タイムリーな所で「ドロンズ頑張れ!!」ＤＡＩＢＡッテキは、ドリームキャストと湯川専務のための番組です(結構ホント)。

千葉県／ジンクス

サーキットは次々と農耕場へ。地球の緑化も進んでエコロな役人も大満足。仕事の合間の投稿、ありがとーございました。

神奈川県／ウッディ

980円のソフトを買った、とゆー設定だそうですが……昼飯代をゲームにあてるなんて、学生時代を思い出すなあ。しみじみ。

茨城県／永沼純也

名字が一緒になったら顔まで一緒になるなんて……タバコまで……しかし、ハードボイルドに近未来型矢印服は似合わんのう。

LOVE²愛してるかい!?

しっ師匠と呼ばせてください！
山梨県／帝王ソダン
～ｉｎBALOQUE

アリス……いや、師匠！　お願いがございます。オイラは神経塔で初めてあなた様とお会いした時、思わず目を疑いました。あの時あなたは、忍者戦隊カク○ンジャーニン○ャブルーサイ○ウ、もしくは光戦隊マス○マンの地底忍オ○ブーの様に水面を走り回……じゃなくて優雅に舞っておられましたね。それ以来、オイラの頭の中からあの時のあなた様の姿が離れません。ですから……ですから……！　ゼヒとも、オイラにあの術の伝授をををを一一一一一一っ!!!!

一伏せ字にせんでもええがな。どうせみんなわかってるから(笑)。

かせきらいたぁさんへ
鹿児島県／Ｅ．Ｏ
～ｉｎ東京都八王子市(笑)

ＶＯＬ．２３の３コマを見た時、僕は感動しました。それで初投稿ながらも歌を送ります。かなりヘタです。題：ヴァ(「もしもしかめよ」の節で)ヴァルシオン、パンツァードラグーンツヴァイ(もしもしかめよ……)ヴァンダールハーツ、ヴァルハリアン(世界の内で、お前ほど)アドヴァンスド、ソルヴァイス、ボンヴァーマン？（歩みの……）ブラックヴァス、ヴァーチャロン、ヴァル・ヴァス・ヴァウ!!

ーキーボード打ってる自分が変になりそうじゃい！　助けてヴァドソン。

ザクⅡへ
山梨県／タカヒト＝サカモト
～ｉｎ機動戦士ガンダムシリーズ

そのかっこいいフォルム、イカすマシンガン、なんともいえない重量感は最高。やっぱモビルスーツはザクが一番。ガンダムなんてやっつけちゃえ。ジーク・ジオン！

ー誰かザクレロ宛に挑戦しない？

電脳買物少年・少女

☆な、なんとバーチャロン9,000円！　高さへの挑戦に「ヨッシャ、勝った!!」と思ったら、店員さんの書き間違いでした……ちょっとガッカリ。本当は900円でした。

（大分県　たと）

おい、冷静に考えろ、フツーは安いほうがうれしいんだぞ!!（笑）

☆ワゴン内たたき売りのソフトをまとめ買いしてもうけた気分。攻略が知りたくて雑誌を買い、魔がさして投稿。ちょっとオトナになったらゲーセンの延長でパチンコ屋へGO。気が付くと悪い友人に誘われてコミケに行ってる。いったい、何が私の人生及び金銭感覚を狂わせたんでしょう。謎です。（茨城県　腰光）

全てです。あきらめてください。

☆ＶＯＬ.27のコスマさん、甘いです。はるかな秘境・鳥取では３年位前から「カオスコントロール」に「今、注目!!」のステッカーが、そして「大冒険」に「人気上昇中!!」のステッカーが貼ってあります。そしてカウンターには「デス様」が常に置いてあります。秘境・鳥取、おそるべし。

（鳥取県　魔神がＺ）

それは鳥取云々じゃなく、その店限定では？　そう信じたい(笑)。

☆衝動買いでフランス語会話セットを買っちゃった……アデュー。

（大阪府　ＧＵＹ神）

習得出来ない方に100ＴＸ……。

☆姉妹誌ザプレ121号に、東かんなさんの写真が……ってサタマガで書けば、売上げアップするかも!?

（千葉県　いけす）

バックナンバーだから無理でしょう……いやそれ以前に(以下削除)。

どきどき♡懺悔室

ハァ～イ、今回は珍しく(?)よいおこないから紹介しちゃうわよん♥

☆VOL.27のカノン裕さんの懺悔な質問にお答えします。とこはるの村のどこでつまっているかわからないが、むずかしい所はないのでマッピングしてチェックしましょう。行き止まり、画面端で上を押しまくります。落石があるハズです。ＭＥＬＴの呪文は覚えておきましょう。取説に作り方載ってたから大丈夫？　やっぱ面倒なら不老不死キャラ(ファイター、ウィザード60歳、ドワーフ100歳、エルフ200歳で冒険行って殺し、死語20年でセーブ。蘇生成功するまでリセット)ついでにツインアイランドで音感ナシでクリアする方法「不協和音のメッセージが出ないサンゴを叩く」で、ワタシの懺悔。MD版ソーサリアン売っちまった～。大失敗～。（福島県　南斗ボム）

大丈夫、山梨かカナダへ行けば問題解決……そーかしらん？　とゆーダジャレをオチにしてみたり♥

☆入交さんのことを今まで「にゅうこうさん」と読んでいました。それで「入交だけにドリームキャストに入魂なのか」などとかなり寒いコトを言ってしまいました……ゴメンナサイ。お詫びにドリームキャスト買います(カードローンで)。

（大阪府　アトクルィートカ）

う～ん良いココロガケね☆ドリームキャストマガジンはローン不可なのでニコニコ現金払いでね！

☆すまねぇ！　俺、モンキー・パンチ氏は外人と思ってました。日本の方だったとは、ごめんなさい。罰として、次元の銃で打たれたいと思うしだいであります！　（長野県　渡辺美幸）

ついでにドリームキャストにルパンが移植されるまで祈りなさい。

☆友人Ａに、タピオカはカエルの卵だと信じ込ませた。スイマセン。（兵庫県　ワイバーン）

帳尻合わせで、ナタデココをイカ刺しと信じさせたら許すかも……。

こ・ん・な・のいやだぁ～!!

それでは一応「サタマガ」の締めとして、長々と募集したドリームキャストネタ総ざらい＋αでいくぜんす。……前回、ひそかに発した「ドキャ」という略称が皆様に定着しつつあるのがコワイです。ホントに定着したら自分のせいです。皆様ごめんなさい。でも面白いから許してください。嘘。

◆こんな名前のドリームキャストはイヤだ!!
→マリンドリームキャスト
→むさしのドリームキャスト
→ドリームジャンボキャスト
→ドリームキャスト・ジェネレーション
→ドリームキャスター

（千葉県　神取ルキュ）

ドリームチェイサー……とか言ってわかる奴はボクと同類。やったね！

◆ドリームキャストのことを考えすぎて、こんな間違いはイヤだ～!!
→ドキャえもん
→ドキャミちゃん
→ポケ○ンのドキャース
→新世紀ドキャンゲリオン
→宇宙刑事ドキャバン
→オグリドキャップ
→ウルドキャマン
→ちょっと無理があったかな？
→ドキャドキャ。

（大分県　たと）

カドキャワ文庫ってのはどうだろう。……気にいって頂けて本望です。

◆こんなソニックはイヤだ!!
→「バカボン」に出てくるおまわりさんと双子。
→スピード違反で捕まる。
→本来は黄色だったのに、ネズミにかじられて青色になってしまった。

（神奈川県　みるきぃぷりん☆）

隣のページもそうだけど、なんでここに来てドラ関係ネタが多いんだ？じゃ、次は"痛い"ネタ２連発。

◆こうやって「コアラのマーチ」を食べる奴はイヤだ!
→右足食べて、
→左足食べて、
→右耳食べて、
→左耳食べて、
→顔食べて、
→ボディを食べる。
→うまかった。

（広島県　アボジへようこそ!!）

ハッキリ言おう。みみっちい。

◆こんな歯医者はイヤだ～!!
→トイレに鍵がない
→不可抗力を装い放題
→俺の場合だけナゼか大先生
→大先生、推定年齢70歳以上
→ドリルを持つ手が震える
→隣の関係ない歯まで削る
→肉まで削る
→削りながらクシャミをする
→血が吹き出す
→笑っている
→終わると戦争の話を聞かされる
→駅前の歯医者

（兵庫県　NATTO）

裏に書いてあった自転車屋ネタもおもしろかったが……こんなフレンドリーな商店街に住めるなんて幸せだね!!

◆ドリームキャスト発売記念、こんなプレゼント景品はイヤだ！
→湯川専務人形
→湯川専務のブロマイド
→湯川専務の一日付き人

（新潟県　上野哲央）

ここまできたら一発、三鷹市ポスターに出演して頂きたいところです。

◆こんな「せがた三四郎」の最期はイヤだ～!!
→カメバズーカを抱えて消える
→平然と復活
→氷づけされ未来へ送り込まれる
→やはり復活
→失恋で身投げ(だったっけ？)
→やっぱりＤＣは宮内洋希望。
→特捜最前線は殉職あったっけ……？

（福島県　南斗ボム）

湯川専務と共演しないんですかね。セガカラ以外にあの歌入ってるんですかね。「スポーツマン決定戦」に出てサクッとケイン・コスギの記録を抜いたら惚れちゃいます。マジで。

セ・ガ・イ・ヲ・カ・ク・メ・イ・ス・ル・チ・カ・ラ…？

山形県／つちのこたろう

キミの髪ツヤベタの技術は素晴しいから、今度は姫宮ネタ希望。

愛知県／やよひ

何となく上の漫画と繋がってる気がしませんか？　そうですか。

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ～／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします!●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!!　みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！　ハガキ送ってちょ!!

まだまだ募集中!!

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

えーと、今回が一応最終回になるです。今までハガキくれた人、読んでくれた人、本当にありがとー。新雑誌でも「女の子コーナー」ができることを祈りつつおハガキ紹介です。

東京都／うさもこ

3次元では今、ハイパーヨーヨーの小学生名人・永瀬巧クンがイチ押しだ!!

☆こんにちは、かんなさん♥セガマニアのダンナを持つポチョムキンです。この間は三四郎のテーマソングに脳をやられてしまいましたが……とうとう家に「せがた三四郎」のパネル(大)がやってきてしまいました。その他にも三四郎が続々と……家には番ＳＥＧＡの三四郎がいつもニラミを利かせすぎててコワイです。いつも見るたびに"ビクッ"となります。どうか命を救ってください、かんなさん。

（千葉県　ポチョムキン）

いやー、湯川専務になって良かったですねえ(笑)。

☆「わー、このインディーズバンド、美形！」と思って実物を見たところ、写真との違いにガックリ来たということはありませんか？　私はあります。(泣)

（宮城県　亀田葉子）

逆だったら大喜びだけど……。

☆９月末に文化祭がある。今は準備で忙しい。だけど科学部は楽しいよ。

（愛媛県　松号28世）

成功したかな？　それよりティッシュに色インクを染み込ませて顕微鏡で見るとキレイというのは本当ですか……？

★そんなワケで、またどこかでお会いしましょう!!　ホームページもよろしくですっ。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/3173

ガンバレ新人君

2学期ももう後半、ここにきて新人さんが続々投稿していてくれた。これからも頑張ってちょうだい！

愛媛県／きさらぎ未希
せっかくだから髪のハイライト、ていねいに削るともっと良くなると思うよ。まとめ送り大歓迎!!

大阪府／丸大豆探偵団
おっ、悪魔城ドラキュラとは渋いね。彼以上にロウソクの灯が似合う男はいないね。

長野県／高峰秋良
ここのところ御主人様はブラハだ！というハガキが多くなってきました。私はやっぱり……。

秋田県／榊雷輔
じのちゃんか？　じのちゃんなのか!?　いい。ものすごくカワイイから許す。

北海道／アサイ　サミ
確かに村田蓮爾先生のイラストはむずかしいよね。ハーレム状態のルシアンがウラヤマしいっ！

佐賀県／風蘭れいと
ちょっと褐色を思わせる肌、肉食獣のような鋭い視線。じつに色っぽいネミッサです。

PARK GALLERY

今週の一番♥

北海道／浦野有羽
今号2枚目のパッケンローダー。女の子の帽子(?)そういわれてみれば確かに耳だね！　表情がみんなチャーミングでGOOD。

香川県／カリスマ
トーンを初めて使ったとか。重ねたり削ったりいろいろなグレーの表現が可能な画材だよね。最近では手軽な値段で買えるのもあるから研究してみよう。

次回の募集テーマは…
「ドリキャス移植希望」
ですヨロシクネ♥

大阪府／雲髪紫季
そうそう、この子の眼帯が妙に気になっちゃってさ。早くプレイしたいなぁ。

大阪府／なかば未悠
個人的にはネコ耳の衣装のお嬢ちゃんが一押しです。以前は兄妹をまちがえてコメントしてすみません。お兄さんの投稿も待ってます。

もうすぐ会えるね!!
ガンバレDC

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。(文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！　現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

※ポイントの方法が近々、変わります。現在お手元にポイント券をお持ちの方は早めに申し込んでネ！

あて先ハガキもヨロシクネ!!
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「LP」○○○係（御中）宛

岩手県／吉井彩華

20世紀の終わりの少年少女の物語

寂しさとバーチャル・リアリティー

ゲームにインターネット、コンピュータがバーチャル・リアリティーの世界を広げている。仮想現実は現実を救うのか。あるいはスポイルするのか。答えはその両方だ。結局は使い方しだいなのである。

最近トモミは別の気晴らしを見つけた。テレクラだ

トモミは大学2年、20歳の時に結婚した。相手は35歳で、郊外にある私立大学で物理の講師をしている男だった。結婚は親同士の話し合いで決まった。トモミの父親と夫の父親が、大学時代からの親友だったからだ。2人は同じ研究室の同級生だった。夫の父親はそのまま大学に残って、教授になった。トモミの父親は、大学院を出た後、食品メーカーの研究所に勤めた。

トモミたちは半年間、週1回のデートを重ねた後、式を挙げた。大学の友人たちは在学中に15歳も年上の相手と結婚することにひどく驚いたが、トモミはこの結婚が別に嫌ではなかった。自分の大学生活が何か意味のあるものだとはとても思えなかったし、それまで恋愛と呼べるような経験をしたことはなかったが、いつも一緒にいてくれる人が早く現れてほしいとずっと考えていたからだ。夫になる男が食事中によく話題にする宇宙の進化の話はとても面白かったし、一回り以上年齢が上であることも、トモミにはかえって頼もしく感じられたのだった。

結婚生活に対して、イメージしていたものとは何となく違うなとトモミが感じ出したのは、2人が一緒に暮し始めて、3カ月が過ぎた頃だった。その頃から夫は、「調べ物がある」とか「データ整理が残っている」と言って、よく大学に泊まるようになった。トモミは2LDKのマンションに1人でいることが多くなっていった。

1人の時、トモミはよくゲームをした。一番好きなソフトは、画面の上から落ちてくる何種類かの図形をうまく組み合わせて、消していくゲームだった。手際よく処理していかないと図形はスペースいっぱいにつみ上がってしまい、ゲームオーバーになる。このシンプルなゲームをトモミは何度も何度も繰り返しプレイした。ゲームをしている間は、頭の中が空っぽになって、時間はあっという間に過ぎた。

結婚するまで、トモミはゲームをしたことがなかった。部屋にあるゲーム機は、夫の物だった。夫は3種類のゲーム機と数本のソフトを持っていた。ある日の夕方、リビングでぼんやりと一人でソファーに腰を下ろしている時に、テレビに接続されたままになったゲーム機に目がいった。ゲーム機には夕日のオレンジ色が当たっていて、それを見ているうちに、夫が一度だけ遊び方を教えてくれた時のことが頭に浮かんで、ちょっとやってみようかなという気持ちになり、電源をオンにしたのだった。こうして、トモミはゲームにハマるようになった。

トモミは一度ゲームを始めると、短い時でも、4時間はやめなかった。

「終わると頭がぼーっとして。電源を切ってからもしばらくは何も考えられなくて、ハッと我にかえって、ああ何してんのかなあ、なんて思ったりするんです」

ゲームは永久には続かない。いつかは終わる。ゲームの後の寂しさは、始める前よりももっと深くなる。ゲームをやっている間のぶんが蓄積されて、それが終わった時にどっと吐き出されるのではないだろうか、とトモミは考えたりした。トモミはゲームをやめた後、よく泣くようになった。

「こんなにいつも涙が流れてばかりいるのは、病気だからなのかもしれない」。

大学の健康管理センターに相談すると、精神科に行って、薬をもらうとよいだろうと言われた。

病院で処方される薬を飲むと気分は少しよくなる。夫はなぜわたしがそうなったのかも聞かずに、「薬なんか飲むのはやめろ」と言った。

トモミは薬の副作用で、どんどん太っていった。

「このままでは、いつか夫は自分からもっと離れていってしまうに違いない」。

そう考えるとますます悲しくなる。

最近トモミは、ゲームとは別の気晴らしを見つけた。テレクラだ。受話器から聞こえる男たちの声はみんなやさしい。トモミの話をきちんと聞いてくれる。トモミのことを大事にしてくれる。ほとんどの男が「会いたい」と言う。でもトモミは会わない。「こんなに太った女を相手にしてくれる人なんているはずがない」と思うからだ。1時間も2時間も話してトモミは電話を切る。そしてまた、寂しさに包まれる。

写真／ホンマタカシ　※本文と写真は関係ありません。

週刊 土星時報

略してもゲモめ 第8回

きもちわるいゲームおたく男が、女性にモテまくるようになるために
生まれつきモテない人間には、ひとかけらの望みもないのか？

コミュニケーション能力が問題なのである

　前々回みそさんがツッコんでくれたように「たとえばゲーム・クリエイターとして世に出て金持ちになって、しかもエラソーでもないのに、それでもぜんぜんモテてない奴は、いる」……そーなんだよなー。それが現実なんだ。

　ひとつの仮説がある。「モテるかモテないかは、すでに生まれながらにして遺伝子に刻みつけられている。モテない奴が、どんなに努力してもムダ。モテる奴はゲームおたくだろうがなんだろうがモテて、ゲーム好きの女の子が寄ってきたりするが、モテない奴はゲームが上達すればするほどキモチワルくなっていく。金持ちになればなるほどモテなくなっていく奴すら実際にいる。生まれつきモテない人間には、ひとかけらの望みもないのだ」……恐怖の仮説である。そして我々は、つねに心のどこかで「それが真実なんじゃないか」と感じ、おびえている。

　悲しいなあ。

　しかしだ。「それまでまったくモテてなかった者が、なにかのキッカケで変化して、だんだんモテるようになっていった」例も、これまた、現実にいっぱいある。

　たとえば金持ちになってもモテないままの人とかって、その人のなんか本質的な部分が、金持ちになれたとか仕事が成功したとかにもかかわらず、ぜんぜん変化してないんじゃないのか。

　じゃあ、どう変化すりゃいいのか？　モテるモテないって、結局なんなんだ？　というと、ようするにコミュニケーション能力の問題であろうよ。

　前回少し書きかけたが、セックスが上手か下手かというのも、じつはテクニックだのパワーだのを身につけるとか、そんなのとはほとんど関係なくて、1．してる相手が今どういう状態になっているかを、わかる。2．一人一人ビミョーに違う「ツボ」を、的確に読みとる。自分がキモチいいかどうかを、相手をシラケさせずに、ちゃんと伝える。等々……ようはコミュニケーションのスキルなんだよね。相手に気を遣いつつ、自分を主張して、それを相手に理解してもらう……。

　じゃあセックスを含めた他人（特に異性）とのコミュニケーション全般をスムーズに行うには、どうすればよいのかというと、いちばんいいのは、なんといっても「面白い人になる」ことです。って、さあ、これがまた難しい。モテるモテない問題以上に、面白味のない人というのは生まれつき面白くなく、一生面白くないまま死んでいくんではないのか？

　そもそも人間が面白い面白くないというのは、どういうことか。

　面白いことが嫌いなおたくというのはめったにいないだろう（ていうか面白いことがまったく嫌いな人間というのがいたら、それはそれでなかなか面白味があるように思う）。

　モテなさの悲劇には、どうやら「こっちが好感を持ってる相手に、こっちのことを面白がってもらえない」という状況が多く見られるようだ。

一村ヒトシ
1964年生まれのAV男優で監督。著書に『すべてはモテるためである』

イラスト／鈴木みそ

※読者のみなさんの「俺はこんなふうにモテない」「こんなふうにモテるのが夢」ってお便りを、郵送なら編集部気付、Eメールなら筆者のアドレスYRI03072@niftyserve.or.jpまで。

コラム　ガラクタ頂上作戦 第12回

ディープ・オタクカルチャーの世界
自分の趣味を、経済的価値でしか証明できないのは悲しいことである

”ホラーぬりえ“に”水に同化する女の怖くない恐怖マンガ“

　先日のロフトプラスワンでの「ガラクタ総決起集会」は予想外の客入り、予想外の盛り上がり、予想通りのクダラナイ内容だった。特に、何を考えたらあそこまで手を抜けるのかと思える映画『トレーシー・ローズの美女とエイリアン』は傑作だった。

　車に乗って美女（トレーシー・ローズ）を追いかけるエイリアン（車というのが情けない。宇宙人なのだから、それらしい乗り物はないのか）。なぜか追いつけない車。その車を追うバイク。なぜか追いつけない。結局、トレーシー・ローズが凄く足が速いことが伝わってくる。

　その他にも、「前代未聞のホラーぬりえ」や「正体不明の某声優ファン」。「水に同化する女が主人公の恐怖マンガ（怖くない）」などのガラクタが大量に紹介されたのである。

　まぁ、イベントが好評だったので近日中にも第2回が行えそうである。その時はみなさん、またよろしく。

世間的に無価値なものを愛する作業は独創的である

　しかし何である。こういうイベントをやって自分のコレクションを集めてみると、とにかくクダラナイものが多いと、他人事のように感心と軽蔑をしてしまう。

　私の収入の何割かは間違いなくこれらのガラクタの購入に使われているのである。金をドブに捨てるとはこのことか。いや、ドブに捨てた金は誰かが拾うが、私のコレクションは他人が拾うとは考えにくい。だって社会的には何の価値もないのだから。

　少し自分を美化してみよう。他人にとって価値のないものを愛するというのは、非常に独創的なことなのである、きっと。

　よく何かのコレクションをしている人で、「これはレア物でショップとかだと凄く高いんだよ」とかいう人がいる。私はそういう人が嫌いだ。

　結局、自分の趣味を経済的価値でしか証明できないのは悲しいことではないのか。

価値のないものに価値を与えよ

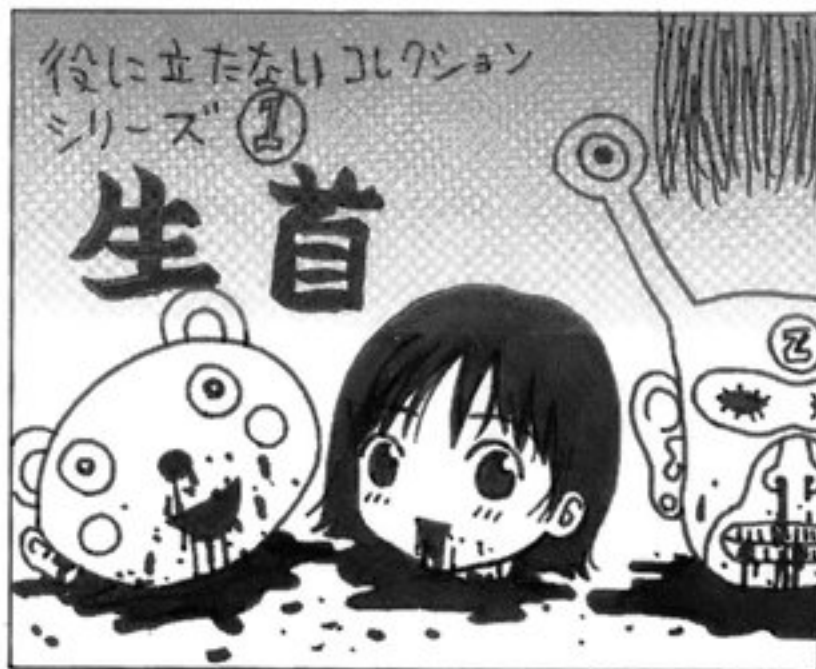
　イベント終了後、知人が、「あのトレーシー・ローズのビデオ、鶴岡さんが解説するから面白かったけど、1人で見ていたら退屈だったと思う」と言った。

　私は嬉しかった。全く、面白くないものに自分が何らかの手を加えることによって（この場合はツッコミである）、価値観が生まれるのである。

　「価値のないものに価値を与える」

　これが私のモットーであり、モノカキとしての目標でもある（何とか美化できましたね）。

イラスト／町野変丸

鶴岡法斎
1973年生まれ。文筆家。アニメのフィールドを中心に活躍中。編著書に『新世紀の迷路』（アスペクト）『螺旋の薔薇』『呪われたマンガファン』（ジャパンミックス）。

新宿テアトルのレイトショーで、このコーナーの写真でもおなじみのホンマタカシさんが監督をした映画『謎のFLYING　SAUCER』が公開中！　アメリカロケ敢行の宇宙人ラブコメディー、UFOマニアは必見だ

こんなところにサターンが！

オタクで、アナーキーで、1998年の日本的で、しかも笑える！　見ていると、何だか妙に元気が出てくるこの巨大フィギュアのタイトルは"My Lonesome Cowboy"。"オタク"をモチーフに現代美術の作品を発表している村上隆さんの2年ぶりの新作だ。そして、作品の前で微笑む村上さんの手には、何とサターンが！　これはチェックしないわけにはいかない。サタマガ読者は、今後の村上さんの活動に要注目である。

コミックサタマン 第37回

今号では「全日本プロレス2 IN 日本武道館（仮）」のページにも登場、吉松ファンは53Pもチェ〜ク！

セガのゲームは世界いち〜！

姓名判断してみました

サムシング吉松

ドリーム・キャス子 18

え〜人運は5画「衰えかけた家庭を盛り返せる」とでてます

総運は18画「若いころは周りから能力が大きいとか生意気だと思われ苦労しますが強い意志と忍耐力で乗り切ることが出来るでしょう」

がんばって下さい。

湯川専務 14

人運一「見ておとなしく穏やかですがせっかちでストレスをためやすく突然爆発するタイプ」

CMキャラのはなしです あくまで

サターン 8画

自己中心的なところがあるため逆境に立ったときに周囲の助けは期待できません

Xガドラ 12画

器用貧乏で、望んだり、すべてに不相応なことを無理をしてあせってばかりいる人生を送りがちです

……うーむ

さあ今週もやって来ました ドリームキャス子の『クイズでドン♪』

きゃぴりーん

この番組はCSかなんかでおおくりしてます

今日はなんとクイズ王さんがチャレンジに来てまーす

クイズ王

あの〜CSかなんかってどこで流れるんですかコレ…

デジタル衛星かケーブルかなんかでおおくりしてます♡

はあ…

それでは第一問！ 作者はなまいきに今月ニューヨークへ行きますが ドリキャスで移植の希望が高いニューヨークを舞台にしたシューティングといえばー

ピンポン

でガンブレードニューヨークですか？

ブゥ〜

ぜんぜんちがいますぅ〜

はえ はえ〜

なんかハラ立つ司会…

答えは『暴れん坊天狗』です（ファミコン）

クイズでドン

誰もおぼえてねーよ

このタワケがっ

ソニックアドベンチャーの美れいな街の画面写真を見れば誰だって10メートルの天狗顔の自機で破壊のかぎりをつくしたいと思うだろー!?

男のロマンだよキミィ〜

次行って下さい

第2問です スフィンクスの謎かけで、生まれた時は4本足…

ピンポン

じょーしきっ!!

答えは人間♪ 次は2本足で3本足になるっていう

問題の途中です

生まれた時は4本足でしばらくたつとヨコに寝て最後あお向けになって死んでいくものは？

何それ？

答えはうちのプレステ

おわり

おしまい

サムシング吉松（さむしんぐ　よしまつ）

1965年生まれ。前掲載号の藤原紀香に続き「プロフィールは『エンクミが大好き』でお願いします」と遠藤久美子ファンであることもカミングアウト！　アニメクリエイターとしての新番組は、学園アクションコメディー（タイトル未定）らしい。

Hyper Column

FREE TALK GALLERY

DC版バーチャファイター3tb始動 Vol.27

黒川文雄。プロフィール：1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

アーケードゲーム用の新基板「NAOMI」に始まり、「バーチャファイター３tb」「セガラリー２」の移植までもがサタマガ誌上でスクープされた。相変わらずサタマガの熱心な取材には驚かさせる。さて「NAOMI」だが、初めて電話でその名前を聞いたときは「なんだそれ？川島なお美か…次はHITOMIか…」って感じ。だが、肝心のスペックは申し分ない。「NAOMI」によって、優れたソフトが多くリリースされることでドリームキャストのラインナップは充実することになるだろう。ST-Vからサターンへ…というプロジェクトはあまり成功したとは思えないが、今回はVMとの連動を図るという題目もあり、シナジー効果の大きな展開も可能ということだ。でも、サタマガの編集部には申し訳ないが、「セガ完全勝利の方程式」……、この見出しは本当に大丈夫かな…？　ところで、「VF3tb」のドリームキャストへの移植であるが、やはりサターンでは出なかった…というのが正直な印象だ。あれだけのスペックのゲームをサターンでリリースするのはタイヘンだ。特にモーションの豊富さ、ゲームステージのアンジュレーションやエフェクトなど、クリアしなければならない課題は多かったように思える。しかし、AM２研のことだから「絶対サターンでやる」と決めてたら、本当にサターンで移植してしまっていたことだろう。そんな開発集団なのだよ、AM２研ってところは…。でも、そうなっていたら、同梱でRAMをくっつけたりして、開発も値段もタイヘンなことになっていたはずだから、結果オーライということかな。そんなことを思っていた矢先、DC版の「VF3tb」を見てみませんかというお話をAM２研さんからいただいた。当日はすべての予定をキャンセルして見に行ったが、決論から言うと、それは本当にすごかった。ゴールドに光り輝くデュラルはまさしくアーケード版そのものだし、背景はもとよりその再現具合はすばらしかった。これはイケるよ。DCのラインナップに「VF3tb」がより現実味を帯びて出てきたことはファンには嬉しいプレゼントだ。それにハードと同じ発売日だし…。でも、明るい要素ばかりじゃないことも肝に銘じておくべきだ。景気が悪いこの時勢に、果たしてハードとソフトを含めて（またはアーケードタイプのコントローラーまで入れると）４万円近い買い物ができるのかということだ。また、「VF3」自体、今や旬ではなくなった感もある。ラウンド２、残り10秒まで追いつめられたセガ陣営は、どんな戦いを見せてくれるのか。TRY NEXT STAGE、引き分けはない勝負であることは明らかなのだ。

Information 連載は今回で終了。でもまた書きたいけど、読者のみんながどう思っているのか気になる。たまには励ましや誹謗中傷の手紙くらい見たいな。でも次回があればってことだな。

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol.61

本名吉嶺豊彦。1965年12月３日生まれの32歳。出身地は大阪府。現在東京都板橋区に在住、家族３人で仲良く暮らしている。麻雀が好きで最近はフリー雀荘や取引先の人間と週２回ぐらいのペースで打っている。バーチャも最近なんとか復活してきている模様。

「バーチャファイター」というゲームは俺の人生の中で、ものすごく大きな存在であった。このゲームが出なければ、今の俺はまったく違う俺になっていただろう。良くも悪くも人生を変えてくれたこのゲームをリリースしてくれたセガには感謝している。一般人だった俺が、テレビや雑誌などに顔が出るようになり、こうしてコラムを書かせてもらえるようになったのも「バーチャファイター」というゲームがあったからこそである。

今回を持ってこのコラムは終了する。自分のホームページに初回からの原稿を掲載しているのだが、コラムの終了が決まった時、改めてすべてのコラムに目を通してみた。池袋サラとしての俺が確かにそこにいて、喜び、怒り、時には悲しみ、そして自分自身を楽しんでいた。

「すげぇな池袋サラって」

本気でそう思った。池袋サラとしての俺と、吉嶺豊彦としての俺は実はまったく違う人間である。気性の荒さはまぁ似たようなもんだが、根本的に考え方が正反対なのだ。だからこそ、こうやってコラムを読み返すとあくまで他人が書いたようにしか見えないのかもしれない。

だが、一時はプレイするのをやめようさえ思ったこのゲームも、結局なんだかんだ言いながらプレイし続けている。俺自身、まだ池袋サラの名前は捨ててはいないし、捨てようとも思わない。そして暗闇から復活の日を狙っている。ゲーセンに俺が現れたら、誰であろうと乱入させていただくのでそのつもりで。

最後に、長い間このコラムを読んでくれた読者の方々に感謝するとともに、いつかまたお会いするのを楽しみにしている。

Information ホームページを「池袋サラホームページ」から、「Black Russian」とタイトルを変えて大リニューアル。今までのバーチャをメインとしたページから個人ページへと趣旨を変えました。アドレスはhttp://www.mediamuse.co.jp/sarah/です。ぜひお立ち寄りください。バーチャ関連はコンテンツの１つとして継続していますのでご安心を。

今週の裕クン

前にも増してパパにべったり状態。もうなんていうか２人は超ラブラブですな(笑)。あと、裕クンの大好きなPS版「ビートマニア」を買ってきました。朝起きて叩き、保育園から帰ってきても叩いています。でも、俺にも叩かせてほしいなぁ。マヂで。

チュンソフト公認 ～私たちはサウンドノベル「街」を応援します～

街の掲示板 第20回

The Sun is stronger than the Moon.
The Fire is hotter than the Water.

継続20回を記念して、全編リニューアルを敢行。これからもよろしくっ！

TANTOHSHA ウメ
「街」担当編集。ついにダンカンさんのインタビューが実現。みんな、待たせてゴメンよ。そして次は……。

TETSU
ライター。リニューアルで心機一転！いろんな意味でちょっとはりきってみました。感想とか聞かせてくれいっ。

全編リニューアル！
新たな気分で行きませう！

ウメ■今週で本コーナーもなんと20回。それを記念してコーナーを全体的にリニューアルしました。
TETSU■単独ゲームのコーナーとしては、最長記録なのデわ!?
ウメ■それもこれも「街」を応援してくれるみんなのおかげだ！これからもガンガンハガキを送れ！
TETSU■ハガキだけじゃなく、オフィシャルな企画もどんどん登場予定。こんなことして欲しい、という便りも待ってるぜぃっ！

すべての投稿はこちらまで 〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン「街の掲示板」それぞれの係 まで

新企画「あの表情にホレた!!」
～PSにはできないのね～

ウメ「『街』に出てくるキャラのお気に入りの表情を選ぶ新コーナー。とにかくこれだ！と思った顔が出てくる日にちと時間と感想を書いて送ってくれ」 TETSU「ちなみにこれは東京都の高野有一からのアイディアを採用したぞ」 ウメ「PS版のシルエットモードじゃできない、ナイスな企画！」

陽平&青ムシ 山形県・成田 拓
⬆ウメ「危うし陽平！ 木陰からヤツが狙ってる。って実はコイツら仲いい!?」

牛尾&馬部 愛知県・竹包丁 仇
⬅TETSU「『何で気づかないんだよ～！』という2言葉が出てくるシーンである(笑)」

降士&原士(?) 北海道・みきま
➡ウメ「厚士の視点から見た降士を描いてきたのは初めてだね。それにしても泣ける～！」

街の掲示板各コーナー

FREE TALK
「街」に関する話題なら何でもOK。ゲームの内容からミーハーな話題まで好きなこと書いてくれ。PS版についてでも大歓迎。

ギャラリー道玄坂
「街」のイラストコーナーだ。主人公キャラはもちろん脇役にも注目してみよう。鉛筆やボールペン書きはマイナスなので注意。

フェイバリッドバッドエンド
122種類存在する「街」のバッドエンドの中で、これだ！と思うものを紹介。人気のあるものはコメントで差をつけろ！

「街2」はこうなる!!
ドリームキャストで出ると言われている「街2」の予想をするコーナー。主人公や役者、シナリオやシステムなど考えてみよう。

町で助けた「街」のヒト
テレビや映画、舞台などで活躍する「街」の出演者の方々についてのタレコミを募集。曖昧なものはサタマガが調べるぞ。

THE WORD あの言霊
「街」の中で諸君がシビれたセリフをピックアップ。感想とセリフが出る時間を書いて送ってくれ。まだまだ健在だぞ。

あの人を教えて！
「街」に出演していた役者さんについて知りたい人はここへ！

あの場所を教えて！
「街」に出てきた色々な場所を紹介。気になった場所はチェックだ。

「街」ごっこ
「街」のシーンを自分たちで再現した写真を送れ！ 場所に制限ナシ！

まだまだハガキは募集中なのデ！

Gallery ギャラリー道玄坂
主人公スペシャル！

TETSU■リニューアル最初のコーナーはこちら。今回は主人公キャラたちを集めてみたぞ。イラストをたくさん紹介する週も設ける予定なのでどんどん描いてくるノデェェェ。

桂馬 新潟県・片山朋子
⬆ウメ「わははは、これは見た瞬間大爆笑！ 絵のうまさもさることながら、着眼の勝利だね」TETSU「あらいさん主演の『ロン化け』!? 面白そう……かな!?」

正志 北海道・七曜会苫小牧支部
⬇TETSU「サターン版やった人以外で、シルエットモードを最初からやる人っているのかなぁ」

市川 大阪府・みかん
⬆ウメ「お待たせ！ ついに市川インタビューも実現しました。みかんのハガキもダンカン氏に見てもらったぞ」

美子 東京都・並木美七
➡TETSU「数ある物語の中で、ある意味いちばんトンじゃってるシナリオだぁね。ダイエットからSFまで、凄まじい展開だ(笑)」

あの人のこと教えて！ SPECIAL!

ダンカン初脚本作品「生きない」
第51回ロカルノ映画祭アキュメニカ賞受賞記念

スペシャルインタビュー

幻覚とか見ることはありますよ、あそこまでひどくないけど(笑)

市川文靖役
ダンカン

たけし軍団の一員としてのタレント活動の傍ら、ビートたけし氏のブレインとして、構成、脚本などの文筆活動もこなす。お笑いについてはもちろん、野球に関する知識も豊富で、熱狂的な阪神タイガースファンとしても有名。「街」の中では現実と幻想の中を行き来する脚本家の市川文靖を怪演している。

──まずは「街」の撮影時のエピソードを伺いたいんですが、かなり前の話になるんで覚えていらっしゃいますか？

ダンカン■結構覚えてますよ。撮ってくださった笹岡さんという方が映画のスチールもずっとやってくださったんですけど、あのあとお亡くなりになってね。そんな関係で。（ビート）たけしさんなんかの映画のスチールとかをやってて会う機会があったんですよね。若かったんだよ。43～44歳だよね。お子さんいなかったんですけど、奥様がいて、どうせ残っちゃうんだからカメラくれって言ったら、笑ってました（笑）。

──あのようなスタイルでの撮影というのはいかがだったでしょうか。

ダンカン■初めての体験ですよね。いろんな取材をいただきますけど、あれだけ写真撮られたことは過去にないですよ。ちょっと動いてまた何十枚も撮ってですからね。総数で何千枚と撮ってるんだろうな。

──ずっとホテルにカンヅメだったそうですが。

ダンカン■結構きつかったですよ。時間的にはね。みんなに話聞くと、ああいう感じのはスタッフの人も初めてらしいんですよ。映画の照明さんとか現場の助監督さんみたいな人がやるんですけど、映画に比べればこんなの写真だから楽だろうと思ったら、みんな映画のほうがよっぽどいいって言ってましたもん。だって1枚1枚で全部照明を変えていかなきゃいけないんですもんね。

──ゲームのなか市川というキャラクターも脚本家という設定でしたが、実際にダンカンさんが脚本を書いたりする時に、あれほどの苦労みたいなものはあるのでしょうか。

ダンカン■あそこまではいかないですけど、幻覚に近いものぐらいは見ますよ。寝てても夢の中で物語を作ってるんですよ。すごい面白いのができたと思って、朝起きて思い出すと、それがまたつまらないの（笑）。夢の中だとメチャクチャ面白くて、楽にできて良かったと思ってるんですけどね。汗びっしょりになって。

──最近のお話もお伺いしたいんですけど、この映画『生きない』がロカルノ映画祭で受賞なされたということですが。

ダンカン■ええ、なんかいただいてね。

──映画祭の時の外国の方の反応はいかがでしたでしょうか？

ダンカン■まず驚いたのが、うちの会社のロゴが映画が始まる時に出るんですけど、その時にオーッてどよめきが起きたんですよ。北野ブランドが浸透していることにまず驚きましたね。スクリーンが26×14mの7～8千人が入るすごい大会場で。そんな会場で映画が終わったあとに、ウォーッて会場全体がなったから感激しましたね。で、もう一度エンドロールが終わったところでもワーッて。これは味わえない感激ですよね。

──『生きない』というタイトルが非常に興味深かったのですが。

ダンカン■「死にたい」だとまた言葉が違ってくるんですよ。死にたいだと本当に死を願望している感じですけど、本当はどっかで生きたいんだけど生きれないという。生きないって言うと、自分にまだ生きる少し意思があるという。

──ダンカンさんが演じていた新垣というキャラクターはまた少し違いますよね。

ダンカン■映画のセリフの中にヒントがあるんですよ。「ただ存在していることの悲しさがわかりますか」っていう言葉がありましてね。みんなそれなりに、工場が潰れそうだったり、子供が難病でとかで、他の人たちとのつながりがあるわけですよ。借金返せって言われたら、言われることによって人間としての存在感があるんですよね。彼にとっては自分が生きている意味がないっていう。そこのところがアナーキーなものを持っている部分なんですけどね。

──今後の映画を制作する予定などはありますか？

ダンカン■やりたくなったら（笑）。そうなんですよ。まずその気持ちがね。

──構想などはあるんですか？

ダンカン■うん、まあいろいろ考えてますけどね。もう少し明るいものとかをやってみようかなとは思います。お金の関係もあるんで、どうしてもコンパクトになりつつありますけど、もう少し大きいものがやれればいいですね。

──ぜひ期待しています。

映画の評判は？ の質問に「みんな深読みしすぎ。もっと楽に見てよ」とも。

PLOFILE

本名　飯塚 実（いいづかみのる）
生年月日　1959年1月3日
サイズ　身長176cm、体重63kg
趣味　野球、釣り
<芸歴>
TV　「スーパーJOCKEY」
　「足立区のたけし、世界の北野」他
映画　「3-4X10月」
　「みんな～やってるか！」
　「生きない」（初脚本、主演）他
著書　「あいつが好きだったから……」
　「ダンカンの笑いの世界」 他
連載　「宝島」「週刊ベースボール」
　「アサヒ芸能」
　サンケイスポーツ特派記者
<レターの宛先>
〒107-0052 東京都港区赤坂5-4-14
トレード赤坂ビル　（株）オフィス北野

ダンカン氏脚本作品 生きない 好評上映中！

新垣（ダンカン）が計画する保険金目的の自殺観光ツアーに、ふとしたきっかけでその計画を知らない女のコ、美つき（大河内奈々子）が参加してしまい……。ツアー参加者達の性格やそれぞれが抱えた複雑な事情を、簡潔に描いた脚本が見事。第51回ロカルノ国際映画祭アキュメニカル賞受賞作品。テアトル新宿他にて好評上映中。

生きない

ダンカン
1998.9.30

意外にも寡黙な方でしたが、サインをしていただいたあとはニッコリ。タイガースの話、面白かったです。

サイン色紙プレゼント！

「街」の主人公では最後の登場となるダンカン氏のサインを3名にプレゼント。「市川「サイン係」まで。22日の消印有効。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

8 今回のような小説はいかがでしたか？
01　よかった
02　よくなかった
03　小説は読まない
04　またやってほしい
05　その他

9 今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているセガサターンソフトを10本まで選んで答えてください。

13 表3から、今後あなたが買いたいと思っているドリームキャストソフトを5本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

001 LANDMARK
002 データステーション
003 セガサターン読者レース
004 ドリームキャストデータステーション
005 （ドリームキャスト特報）バーチャファイター3tb
006 （ドリームキャスト特報）サイキックフォース2012
007 （ドリームキャスト特報）グランディアⅡ
008 （ドリームキャスト特報）鄭問之三國誌
009 （ドリームキャスト特報）ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜
010 （ドリームキャスト特報）アキハバラ電脳組パタＰｉｅｓ！
011 （ドリームキャスト特報）インカミング　人類最終決戦
012 （特集）フレンズ〜青春の輝き〜
013 （小説）フレンズ〜青春の輝き〜
014 葉山宏治のメンズの帝国
015 （総力最速大特集）ドリームキャスト1週間
016 読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!!
017 週刊土星時報
018 コミックサタマガ／サムシング吉松
019 （コラム）DC版バーチャファイター3tb始動
020 （〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
021 「街」の掲示板
022 （ドリームキャスト特報）ソニックアドベンチャー
023 （ドリームキャスト特報）神機世界　エヴォリューション
024 （ドリームキャスト特報）ブルー スティンガー
025 （ドリームキャスト特報）July
026 （ドリームキャスト特報）ペンペントライアイスロン
027 ドリームキャストNow
028 （ナオミの小部屋）デッドオアアライブ2
029 （特報）MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER
030 （特報）NOëL3
031 （特報）バーチャコールS
032 （特報）ロックス
033 NEW RELEASE TITLE 最新!!
034 （COMPLETE GUIDE 徹底攻略）機動戦士ガンダム　ギレンの野望　攻略指令書
035 （〃）機動戦艦ナデシコ　The blank of 3years
036 （〃）シャイニング・フォースⅢ　シナリオ3 氷壁の邪神宮
037 ハロー！　カプコン
038 AM2研 EXPRESS WEEKLY
039 AM1研だいなまいと！
040 AM3研Rush!!
041 箱崎の母的占い
042 裏技の極（きわみ）
043 セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　通信対戦ケーブル
27　ドリームキャスト

表3　セガサターン ソフトリスト

001 アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版〜発売5周年得パッケージ〜
002 アドヴァンストV.G.2
003 ウィザードリィ　リルガミンサーガ
004 ウイニングポスト3 プログラム'98
005 USドラッグチャンプ（仮称）
006 新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち
007 e'tude prologue　〜揺れ動く心のかたち〜
008 Girl Doll Toy
009 カプコン ジェネレーション〜第4集 孤高の英雄〜
010 カプコン ジェネレーション〜第5集 格闘家たち〜
011 かもめ大作戦 〜女神たちのささやき〜
012 激闘おったまがえる
013 コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜
014 サクラ大戦　帝撃グラフ
015 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3
016 She'sn（シーズン）
017 6インチまいだーりん
018 JリーグエキサイトステージV1
019 SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
020 SUPER301　SQ（仮称）
021 スタートリング・オデッセイシリーズ
022 制服〜ハイスクールカウントダウン〜
023 続 初恋物語　〜修学旅行〜
024 ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
025 ダービースタリオン
026 ダブロー・イ・ゼロウ
027 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
028 DEVICEREIGN（デバイスレイン）
029 ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩
030 七つの秘館　戦慄の微笑
031 NOëL3
032 バーチャル麻雀Ⅱ「マイ・フェアー・レディ」
033 バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜完結編「そして、明日へ」
034 ファーランドサーガ　時の道標
035 Find Love 2〜Rhapsody〜
036 フレンズ〜青春の輝き〜
037 プロ指南麻雀「兵」
038 ボールディランド
039 ミレニアムファイア
040 無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
041 モニカの城
042 モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜
043 悠久幻想曲ensemble vol.1
044 悠久幻想曲ensemble vol.2
045 よしもと麻雀倶楽部
046 リアルサウンド2　〜霧のオルゴール〜
047 リアル麻雀アドベンチャー「海へ〜Summer Waltz〜」
048 THE RUINS（ルーインズ）
049 ルームメイトW〜ふたり〜
050 瑠璃色の雪
051 レクイエム
052 Warrz（ワーズ）
053 ワーズ・ワース

表4　ドリームキャスト ソフトリスト

001 アキハバラ電脳組パタPies！
002 インカミング　人類最終決戦
003 エアロダンシング featuring Blue Impulse
004 F−1ゲーム（仮称）
005 ELEMENTAL GIMMICK GEAR
006 エンターテイメントGOLF
007 大相撲
008 GEIST FORCE（ガイストフォース）
009 北へ。White Illumination
010 機動戦士ガンダム（仮称）
011 クールボーダーズ
012 クライマックス　ランダーズ
013 グランディアⅡ
014 BUGGY HEAT（バギーヒート）
015 ゲットバス
016 GODZILLA GENERATIONS
017 サイキックフォース2012
018 ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）
019 Ｊリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
020 紫炎龍2（仮称）
021 ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜（仮称）
022 July
023 神機世界　エヴォリューション
024 Speed Busters
025 SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）
026 セガ ラリー2
027 戦国 TURB
028 総天然色立体冒険活劇　パワーストーン
029 SONIC ADVENTURE
030 ダイナマイトロボ（仮称）
031 鄭問之三國誌
032 ちょーハマるゴルフ
033 Dの食卓2
034 関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ　デジタル競馬新聞（仮称）
035 電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
036 虹色天使
037 バーチャファイター3tb
038 BIOHAZARD CODE：Veronica
039 はるかぜ戦隊Vフォース　一翼の向こうに一（仮称）
040 飛龍の拳列伝（仮称）
041 ぷよぷよ〜ん
042 ブルー スティンガー
043 （AM2研・鈴木裕最新作）Project Berkley（仮称）
044 プロ野球チームをつくろう！
045 ペンペントライアイスロン
046 麻雀（仮称）
047 メルクリウスプリティ
048 MONACO GRAND PRIX　Racing Simulation2
049 モンスターブリード
050 Rayman2（仮称）

Victor・JVC

ファルコムファンだけではなく、
全く新しいユーザーをもその虜にした
「ファルコムクラシックス」。
その第二弾「ファルコムクラシックスⅡ」がついに登場。
今回収録されている作品は
「イースII」と「太陽の神殿～アステカⅡ」。
特に「イースII」は前作収録作「イース」の続編であり、
物語はここで完結する。
はたして、冒険の旅の結末で
アナタを待っているものは…？

ファルコムクラシックスⅡ

Falcom ClassicsⅡ

1998
10・29
THU
発売

ファルコム史に
燦然と輝く名作2本を、
ワンパッケージに!!

太陽の神殿

イースII
前作収録作「イース」の続編。秀逸なシナリオと魅力的なキャラクターによって、多くのユーザーの注目を集めた。

太陽の神殿～アステカII
アイコンシステムを生かしつつ、美麗なCGで甦ったミステリアスアドベンチャーゲーム。

得情報

1

2つのバージョンで同時発売!

プレミアム限定版 ￥6,500（税別）
[CD-ROM+音楽CD]
●ゲーム中の音楽をすべて収録した音楽CD付!
●限定版オリジナルの画像ファイルを収録!※
●限定版オリジナルピクチャーレーベル!

通常版スペシャル版 ￥5,800（税別）
[CD-ROM]
●通常版オリジナルの画像ファイルを収録!※
●通常版オリジナルピクチャーレーベル!

※パソコンで見ることができるファイルです。サターンではご利用できません。

2

サターンの能力をフルに活用したアレンジ!!

●グラフィックやBGMは、オリジナルのテイストをいかしつつ全て作り直している。
●「イースII」のオープニングとエンディングにムービーを、ゲーム中イベントシーンの会話に声優を起用。より感情移入したプレイが可能。

日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

マルチメディアソリューション事業部　〒113-0033 東京都文京区本郷3-14-7　ホームページ http://www.jvc-victor.co.jp/game/amuse.html

Falcom

SEGASATURN

もういちど、逢いたかった…

3

イースキャラクターオリジナルテレホンカードプレゼント!!

'98年末までに、同梱の愛用者ハガキをご返却いただいた方の中から、抽選で1000名様にオリジナルテレカをプレゼント。

※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
※デザインは変更になる場合があります

緊急発売!!

大好評の前作『ファルコムクラシックス』、サタコレで登場!!

好評発売中!!
標準価格 ¥2,800(税別)
T-31506G

ファルコムの名作RPG3作品が、ワンパックになった『ファルコムクラシックス』。この豪華ソフトが、なんと今秋、IIの発売に先がけてサタコレシリーズとして登場するのだ。しかもこの中の収録作品「イース」のセーブデータを、『ファルコムクラシックスII』でロードすると、声優の音声付で「イース」のイベントをいくつか見ることができる。ファルコムクラシックスIIを100%楽しむためには、ゼッタイ見逃せない!!

SEGASATURN COLLECTION
サタコレ
ファルコムクラシックス
Victor・JVC

巨大なシャチが

SONIC ADVENTURE™

ソニックアドベンチャー

●セガ●12月17日発売予定●5,800円●アクションゲーム●ドリームキャスト

ゲームショウで体験することができたソニックはいかがだったかな？　予想以上の完成度に驚かされた人も多いはず。12月の発売まであと少し、心して待て！

SONIC THE HEDGEHOG
I'll never look back, I've got no regrets
'Cause time doesn't wait for me
I choose to go my own way

さらなる新しい世

新たなアクションフィールド公開！

新たに2つのアクションフィールドと1つのミニゲームが今回初公開となった。海、砂漠、エッグマンの要塞と、これまでのソニックシリーズ伝統の雰囲気を受け継ぐ懐かしい匂いのするステージで、ソニックたちはどんな活躍を見せてくれるのか!?

NEW ZONE
SAND HILL サンドヒル

砂に埋もれた遺跡群をすり抜けるように滑るソニック。砂漠に眠る遺跡に、いったい何があるのだろうか……。

遺跡が沈む砂漠の世界

ミスティックルーイン同様、過去の遺跡の残骸を数多く残しながらも、大量の砂で埋もれつつある地域がこの「サンドヒル」だ。生命の気配すらない砂の斜面を、ソニックはボードで突き進む。

砂漠にはなだらかな斜面が続く。ボコボコと立ち並ぶ遺跡やサボテンの隙間を抜けて走れ！

ソニックを襲う！

NEW ZONE
EMERALD COAST
エメラルドコースト

美しい青い海で、巨大なシャチがソニックに襲いかかる！躍動感のあるシャチの動きが大迫力のシーンだ。

界へと旅立とう！

流れる砂漠をボードで走れ！

ボードを降りて冒険することはできるのだろうか!?

砂漠には危険がいっぱいだ。突然、竜の像が砂の中から出現し、山から巨大な石が転がり落ちてくる。あらゆる妨害を乗り越えろ！

SONIC ADVENTURE CHECK POINT

ピラミッドには入れるのか!?

今回の写真で気になったのが、砂漠の中に静かに眠るピラミッドの存在。ソニックはボードで通り過ぎてしまったようだが、他のキャラクターがここに来るときはひょっとすると中に入れるかもしれない!?

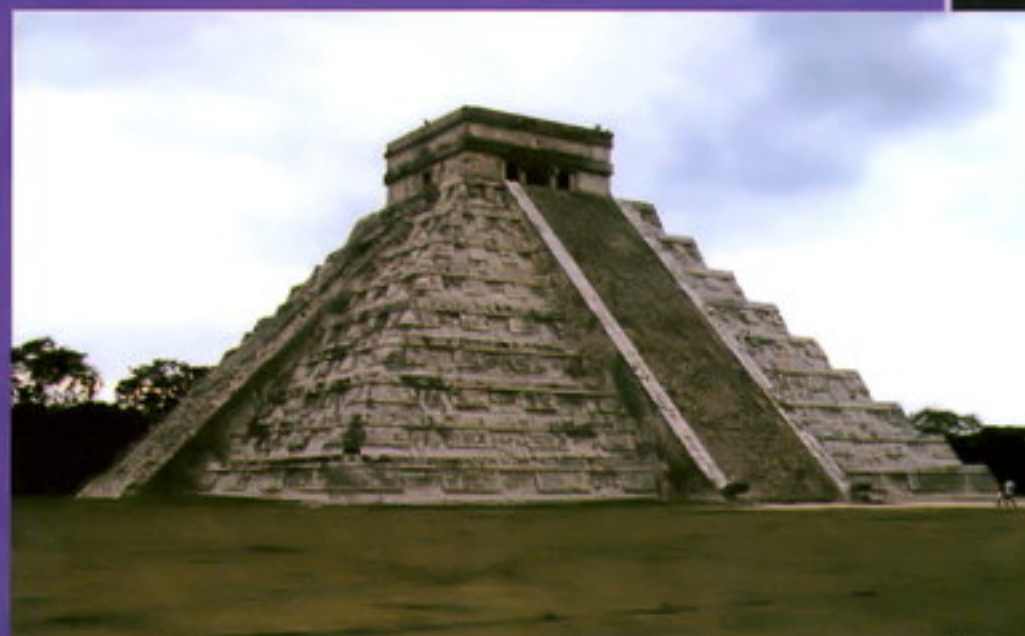
もし入れなくても、せめて頂上まで登って眺めを楽しんでみたいものだね!?

SONIC TEAM PRESENTS FROM SONIC TEAM

「パチャカマ遺跡」がモチーフです

ここで「サンドヒル」ステージの見どころをソニックチームの飯塚氏にうかがった。「ペルーへ取材に出かけた時に立ち寄った砂漠の町イカにひっそりとたたずむ「パチャカマ遺跡」をモチーフにデザインしました。実際その町には砂ボードをレンタルしてる店もあるんです。謎めいた遺跡群の中を疾走する、スノーボードとはひと味違った雰囲気を楽しんでください。

少し形は違うが、この形はまさに下と同じピラミッドだ。

マヤ文明・チチェンイツァー遺跡 ピラミッド「エル・カスティーヨ」

現地の春分の日の夕刻、羽の生えた蛇の神「ケツアルコアトル」の姿が階段に浮き出るように映し出される。神秘的な建造物だ。

期待度No.1！今週も最新画面満載!!

エッグキャリアに

外観は実に無機質な、まさに金属の要塞といった感じ。足場が所々に設けてあり、テイルスやナックルズのように飛べるキャラは進むのが少し有利かもしれない。

NEW ZONE
SKY DECK
スカイデッキ

空中を飛んでいる要塞の外側にある甲板を行き来する。一歩踏み外せば空の下へと放り出されてしまう非常に緊張感の高い場面だ。装備された兵器から容赦なく攻撃が降りかかり、まさに絶体絶命のピンチ!?

巨大な空中飛行要塞に潜入だ!!

エッグマンの作り出した要塞、エッグキャリアへとまさに乗り込もうとするこの場面。「デッキ」と名付けられているだけに、要塞の外部の甲板を移動していく。落下の恐怖が襲いかかるここでは、うかつなジャンプは命取りとなる。できる限り慎重に行きたいところだが、外装に配備された攻撃兵器はそんな悠長なことは言わせてくれないだろう。的確な操作と迅速な行動が同時に要求される緊張感あふれるシーンとなりそうだ。

敵ロボットが容赦なく襲いかかかってくる。それにしてもソニック、そんな場所で攻撃を出して大丈夫か!? 下に足場はなさそうだぞ!?

内部と外部を行き来する場面もあるようだ。中枢へと入っていける通路はどこに？ 何げにソニックのスニーカーの靴底がいい感じ。

SONIC ADVENTURE CHECK POINT

それぞれのステージはシリーズからの伝統？

以前紹介した「スピードハイウェイ」のような、これまでにない雰囲気のステージがある一方、ソニックシリーズではおなじみとなる雰囲気のステージも存在することがわかった。今回の3ステージはまさにそれで、最初に紹介したエメラルドコーストは南の島の青い海というソニックのステージ1伝統のカラーが色濃く現れている。ほか2つのシーンも昔の画面と見比べてみよう。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
ソニック＆ナックルズ

SAND SEA

人気のない砂漠の神殿。写真を見る限りではトラップや敵といった「動き」が全くなく、少し違った雰囲気もある。

サンドポリス

「ソニック3（＋ソニック＆ナックルズ）」のゾーン9。夕刻の砂漠をソニックが駆け抜ける。流砂やトラップが足を奪う難易度の高いステージだ。後半はピラミッドの中へ侵入。

SKY DECK

要塞を数多く作ってきたエッグマンだが、今回のはかなり本格的。長い間に彼のセンスも少し変わったようだ？

フライングバッテリー

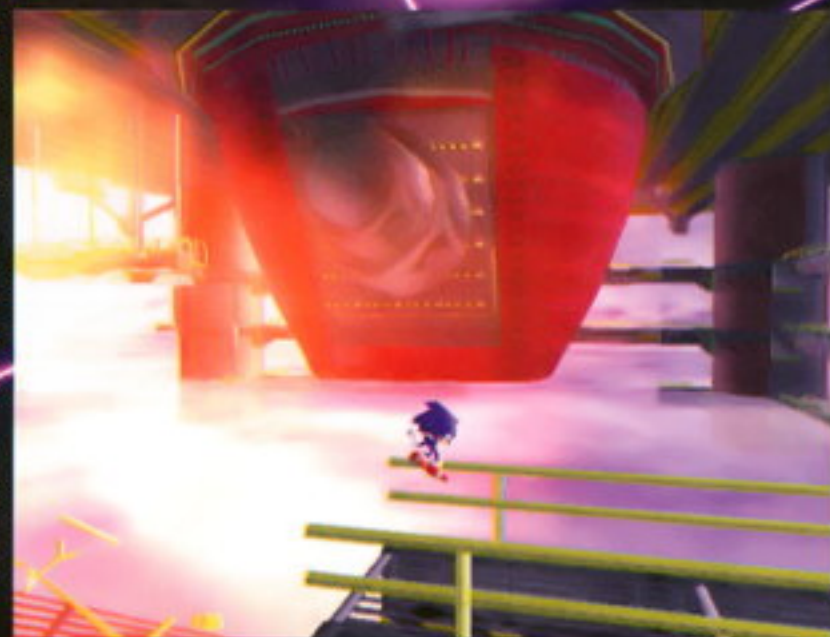
飛行要塞のステージは「2」のウィングフォートレスやこの「3」のフライングバッテリーが印象的。一部プロペラなどが使われ、レトロな雰囲気も少し。足場が狭いのは同様だ。

乗り込め!

攻撃兵器がプレイヤーに迫る!!

足場が狭いだけでなく、敵が襲ってくるから更に大変だ。たとえ直撃を食らわなかったとしても、弾き飛ばされて雲海の下へ真っ逆さまなんてこともありうる。巨大な砲台も怖いぞ。

CHECK 1 巨大兵器の数々!

砲台がソニックを直に攻撃する場面も。それにしても要塞自身は大丈夫なのか!?

CHECK 2 いろんなところへ行ける!?

壁にピッタリとくっついて狭い足場を渡る。気分は「天空の城ラピュタ」?

TAILS IN EGGCARRIER

エッグキャリアでのテイルス 空を飛べばショートカットも!?

このステージもキャラクターによってそれぞれの展開はまったく違ってくるだろう。空を飛べるテイルスなら、足場を気にする心配が大幅に少なくなるだろう。もっともこれまでのシリーズと同じならば、飛べる距離は決まっているので、延々と飛んでいくわけにはいかないかも。

飛行中はシッポが回る上側で攻撃できたけど!?

空を飛ぶことで大幅なショートカットや、ソニックには絶対に行けない場所へも行くことができる。複雑な構造をしたエッグキャリアの中で、彼独自のルートを開拓していくのは非常に楽しそうである。しかし風の吹いているところや敵の多い場所でのコントロールはかなり難しくなりそうな予感。

KNUCKLES IN EGGCARRIER

エッグキャリアでのナックルズ 滑空と壁登りをどう使う!?

ナックルズの滑空はテイルス飛行とまではいわないものの、かなり広い範囲を移動できそうだ。壁さえあれば、足場がなくても滑空が続けられるため、テイルスより有利な場合があるかもしれない。壁登りで抜け穴とかを見つけられるかも!?

足場が狭いところの敵はパンチで倒せば確実だ。

滑空時の落差を考えて飛ぼう。土じゃないから穴は掘れない!?

FROM SONIC TEAM

スリルあるアクションを楽しんでください

最後に「スカイデッキ」ステージの見どころを飯塚氏にうかがったぞ。「スカイデッキは巨大空中飛行要塞エッグキャリア翼を舞台にしたステージです。翼の下では雲海の広がる空の上でのスリルあるアクションを、翼の上では数々の攻撃を仕掛けてくる『要塞』を攻略する豪快さを味わってください。その他にも移動要塞ならではの特徴ある仕掛けをたくさん用意しています。お楽しみに」

戦闘システムの詳細が

敵全体に拡散する衝撃波。効果範囲は各技ごとに設定されている。

神

EVO

エウ

大切な人を守るために少年は大きく成長していく

サイフレームは用途に応じて形態が変化。追加パーツでさらに強化できる。

Check

冒険家が持つサイフレームとは？

すでに滅びた先史文明の遺物で、相性のよい人間だけが使いこなせる機械。冒険家たちはこれを武器のかわりとし、モンスターを退治しながら遺跡の調査を行っている。

ついに見えた！

キャラの立っている位置が敵に近いか遠いかで、攻撃力も変化する。

敵味方にかかわらず、ダメージは受けた側の近くに数字で表示される。

新要素の数々が明らかになる！

戦闘システムの全貌がいよいよ解明される時がきた。スピード感と緊張感をあわせもちながら、あわてててコマンド入力をする必要はまったくない。変化するキャラクターの行動順序「アクションメーター」を取り入れたシステムで、本作の戦闘はどのような可能性を見せてくれるのか？　今回は戦闘シーンの基本的な流れから、キャラクターの位置効果、技の効果範囲といった専門的な部分まで徹底的にフォローー。戦闘に関する情報を残さず押さえていく!!

「エヴォリューション」の戦闘マニュアルは次ページから Next page

神機世界 EVOLUTION
エヴォリューション

RPGをプレイする時、プレイヤーにとって戦闘シーンはもっとも長く付き合うことになる画面の1つ。今週はゲームの中核ともいえるバトルシステムに焦点を当て、本作の戦闘の魅力をお伝えする。

- ●対応機種：ドリームキャスト
- ●セガ／ESP／スティング
- ●12月23日発売●5,800円
- ●RPG●1人プレイ専用

3人パーティーで戦う画面もいよいよ公開！　今回は、なんとチェインとペッパーが戦闘シーンに初登場している。

Check 相関図で各キャラの立場を理解しよう

これまでにわかった人物設定や、主要キャラクターのプロフィールをまとめて相関図を作成した。こうした背景を知っておけば、ゲームをより楽しむことができるはず。

マグの両親が行方不明になった原因はリニアが関係している!?

マグをとりまく人物相関図 Characters

ガン家：理由は不明ながら、マグのランチャー家とは代々犬猿の仲とされている一族。一人娘のチェインは、マグのライバルになるべく教育されたようだ。

ランチャー家：すぐれた冒険家を輩出してきた名家。しかし、家の主であるマグの両親が行方不明で、資産は底を尽きかけているらしい。リニアはマグの両親の指示でランチャー家に居候している。

共和国の学会ソシエテ：先史文明の研究機関。遺跡の調査は、サイフレームが使える冒険家に委託している。ランチャー家とは太いパイプを持つ。

第8帝国軍：ゲームの舞台となる大陸より、はるか東にある軍事国家。先史文明の遺産「エヴォルシア」を手に入れるため、マグの住む町に遠征軍を派遣してくる。

第三軍：謎に包まれた国。マグの住む大陸と同様、先史文明の調査が進み、冒険家たちが活躍していることだけは間違いなさそうだ。ソシエテに加盟する共和国の一部かも？

BATTLE MANUAL

エヴォリューション

戦闘システムマニュアル

敵に近づくほどキャラが攻撃的になる！キャラの位置関係とスピードを生かした戦い

今までわかっていた戦闘システムは、状況に応じた行動を選び、敵を攻撃していくコマンド入力方式であるということ。これに加えて今回新たに、キャラの立ち位置が及ぼす影響と、素早い者から次々とコマンドを実行できる行動順序が判明した。敵に近い前列へ並ぶほど攻撃力は上がり、次の行動までの待ち時間も少なくなるというから、戦闘ではかなり積極性が求められるようだ。また、行動の順番は実行したコマンドによってめまぐるしく変化する。次は敵よりも早く動けるか、それとも先に攻撃されるか、相手の動きを読み合うスリリングな戦闘になりそうだ。

パーティーの定員は最大3人。能力に合わせた位置へ置いてやろう。

強力な技を使うと、次の行動が遅くなるデメリットも！

戦闘画面はこのような奥行きに

戦闘画面を分かりやすく「斜め見下ろし」視点から見せたのが下の図。表示されていないが、地面はこのようなマス目で区切られている。

前列

中列

後列

Player's Area

プレイヤーのエリア

こちらが操作するキャラクターは、3×3に区切られたマス目にそれぞれ陣取って行動する。前列は攻撃力が、後列は防御力が向上する位置効果に注意したい。

戦闘システムの進行と選択肢

STEP 1 敵に遭遇

ダンジョンを探索中に、周辺をうろついているモンスターにぶつかると戦闘画面に切り替わる。基本的にモンスターは、こちらを感知すると追いかけてくる。

STEP 2 戦闘開始

戦闘が始まると、各キャラクターはあらかじめ設定したフォーメーションにつき、もっともスピードの速いキャラクター（モンスターも含む）から行動を起こす。

STEP 3 コマンド入力

- 攻撃 → 目標選択 → 攻撃効果
- 技 → 技選択 → 目標選択 → 攻撃効果
- 移動 → 方向選択 → 位置移動
- 道具 → 道具選択 → 目標選択 → 効果
- 防御 → 行動ターン終了
- 待機 → 行動ターン終了

行動ターン終了

1人目がコマンド入力できるのはここまで。行動できる権利は次のキャラクターへ移動し、また順番が回ってくるのを待つことになる。

STEP 4 戦闘終了

- 勝利 → 通常マップへ
- 敗北 → 町へ強制送還

戦闘シーンでは、敵に近く、素早さのパラメータが高いキャラからどんどんコマンドを入力していく。

戦闘中に表示される情報をチェック

行動コマンドと違い、戦闘中ほとんど常に表示されているのが「ステータス」と「アクションメーター」の２つ。前者は"個人の体力と、技で消費するポイント"をゲージ化したもの。後者は、コマンド使用の待ち時間などで変わる行動順序を一目見てわかるようにしたメーター。どちらもキャラクターの状態を把握するための重要な情報源だ。

STATUS
ステータス

上の黄色いゲージが体力（ＨＰ）、下の青いゲージが士気を表すファイトゲージ。どちらも残量は数字とグラフィックで同時に表示される。また、敵の特殊攻撃を受けて体が毒におかされたり、マヒして動かなくなってしまうと、顔グラフィックの下にステータス異常を知らせるアイコンがつく。

Enemy's Area
敵のエリア

モンスターのエリアは４×３マスと、プレイヤー側よりもやや広くなっている。また、敵も隊列を組んだ状態で現れ、前列、中列、後列のどれかに位置している。

ACTION METER
アクションメーター

画面右のアイコンは、敵と味方の行動順番をまとめて表したもの。１番上が現在行動中のキャラクターとなっている。戦闘はターン制なので、各キャラクターは１ターンに１回の行動しか選べない。メーターをこまめにチェックしながら、仲間とのコンビネーションを生かした戦略を考えよう。

マグの新着サイフレーム技を公開

今回も新しい必殺技の画面写真が届いたので紹介しよう。サイフレームを巨大化させ、これまた超特大のヤリを取り出すマグ。ヤリを力まかせに投げつけると、土煙とともに衝撃波が走りあらゆる敵を壊滅させる！　デフォルメが効いた演出が次々と炸裂するさまは見る者の胸をスカッとさせてくれる。

巨大なヤリでモンスターを一掃!!

戦闘システムマニュアル 基本編

戦闘の発生から終了までの流れ

BATTLE

1 ENCOUNT

敵キャラクターとの遭遇

通常、敵はプレイヤーキャラと同様に姿が見えた状態でダンジョンをうろうろしている。敵とこちらが接触すると画面が切り替わり、戦闘が発生する。そのため敵を避けながら進めば戦闘を回避できるし、反対にレベルアップを望むなら敵にぶつかっていくことも可能。なお、接触の瞬間にお互いがどの方向を向いていたかで有利不利が生じる。バックアタックの危険性には注意したい。

プレイヤーキャラと敵キャラが正面からぶつかると、お互いが向き合った状態で戦闘が始まる。

Check 先制攻撃

フィールド画面で敵の背中側に回り込んで接触すると、相手の背後を突いた状況で戦闘が始まる。もちろんコマンド入力もこちらが先。敵は完全に後手に回る。だが、フィールド上の敵は素早いので、後ろを取るのはけっこうむずかしいはず。

Check 奇襲

プレイヤーの操作するキャラクターが背後から敵に追いつかれてしまうと、先制攻撃とはまったく逆の立場に陥る。さらに、通常ならば一番後ろに並んでいるキャラクターが最前列で戦うはめになってしまう。

特別なイベント後に起こる戦闘について

イベント後に起こる戦闘では、強制的にキャラの配置が変えられてしまう場合がある。例としては、パーティーの１人だけが最前列にいるという状況。誰かがみんなのために体を張るというシーンも!?

マグだけが最前列にいる状態。避けられない戦いでは、不利な位置で戦闘が始まる場合も。

2 BATTLE COMMAND I

戦闘で使用するコマンド群

戦闘が始まると、敵の全滅を目標にパーティーのメンバーへ指示を出していく。戦闘開始後、自分の行動できる順番が回ってきたら、画面左のコマンド群からキャラにとらせたい行動を選択。この時、各キャラクターが選べる行動は１種類のみ。次の行動は再び順番が回ってくるまで選択できない。また、表示されるコマンドは全部で７つ。「攻撃」「必殺技」をメインに敵にダメージをあたえていこう。

選択可能なコマンド群は、このように画面の左上にまとめて表示される。

攻撃する相手をポインタで選択。画面左上には敵キャラの名前とレベルが表示される。

コマンド入力を待つキャラは、ステータスの顔部分を点滅して知らせる。

Check 必殺技

技には、サイフレームによる攻撃系の技と、キャラクター個人が持つ攻撃補助系の技が存在する。威力が高い銃を使うほど、撃った時の反動が大きいように、効果の大きい技を使うほど、次のターンの行動順序が遅くなる場合が多いようだ。

Check ファイトゲージ

必殺技はファイトゲージのポイントを消費して使用する。強力な技を使うほど、ポイントの消費量が激しくなる点は、既存のＲＰＧにみられる魔法とＭＰの関係と同じ。しかしファイトゲージは、戦闘中にどんどん溜まっていく特徴がある。

行動すればファイトゲージがアップ!

技の使用量を表すファイトゲージは、何か行動を起こすたびに溜まっていく仕組みだ。それ以外の要素は不明だが、積極的に攻撃をすれば多く溜まり、防御ばかりしているとあまり溜まらないという蓄積スピードの差も考えられる。

3 BATTLE COMMAND II

ここでは戦闘で使用するコマンドをよりくわしく検証していこう。「選んだコマンドによって次のターンの行動順序が変わる」というシステムから、それぞれのコマンドには「次のターンまでの待ち時間」が設定されていると考えられる。その決め手が「待機」というコマンド。次のターンに攻撃を持ち越すと、どんなメリットがあるのか非常に興味深いところだ。なお、「逃げる」はコマンドに含まれていない。どのように戦闘から離脱するかは不明となっている。

戦況を考えながら、攻撃系と防御系のコマンドを使い分けて戦おう。

6つのコマンドの予想効果

攻撃	敵1体を目標に直接攻撃を加えるコマンド。このゲームでは敵に近い位置にいるほど、攻撃力が増すように設定されている。	道具	持っているアイテムを使用する。どんなアイテムがあるかはわからないが、おそらく体力やステータス異常の回復が多くなるだろう。
技	必殺技を使用する。目標が敵1体とは限らず、効果範囲が広ければ複数の敵を一度に攻撃できる。技を使うとファイトゲージが減少する。	防御	敵の攻撃に備えて防御体勢をとる。完全に攻撃を防げるわけでなく、受けるダメージを減らすために使われる行動だと思われる。
移動	現在の立ち位置から、別の場所へ移動する。隊列を修正したい時には便利だが、その1ターンの行動は移動だけに限られてしまう。	待機	攻撃のチャンスをうかがって機動力を温存しておく。1ターンをひきかえに、次のターンの行動順序が早くなるという効果も期待？

Check 防御と待機の違い

これら2つの相違点だが、「防御」は自分をガードし「待機」は待っているだけでガードはしないということがあげられる。反対に、待機を選ぶと次のターンの行動順序が早くなり、防御は（待機よりも）行動順序が遅いことが予想される。

Check 飛び道具の使用

各キャラが攻撃コマンドを実行する際は、敵エリアに走って移動し、目標を攻撃してから自分の立ち位置に戻るというアクションをみせる。しかし、飛び道具（弓や銃？）を使用する場合は、自分の立ち位置から動かずに攻撃するのだ。

MANUALを理解するのが勝利への第一歩

4 EXPERIENCE

戦闘で得られる報酬

敵をすべて倒すと戦闘が終了。戦闘に参加したパーティーのメンバーには、2つの経験値が加算される。1つは、レベルアップするためのもの。成長すると能力パラメータの数値が上がるだけでなく、HPの容量もさらに増える。2つめは、テクニカルポイントと呼ばれる新しい技を修得するためのもの。サイフレームを持たないリニアやグレも、味方を援護する得意技を覚えていくらしい。どちらも一定の数値を溜めると、キャラが成長して強くなる効果は同じ。

マグたちは多少お金に困っている面も……。敵を倒して収入アップ？

帝国軍の戦車を撃破！ 特別な場合を除けば、もらえる経験値と敵の手ごわさは比例するだろう。

戦闘が終了すると毒やマヒのステータス異常が自動回復する

こうしたステータス状態のアイコンは、戦闘終了後に消える。ガマンするのも手だ。

Check テクニカルポイント

新しい技を覚えるために必要なテクニカルポイント。実は普通の経験値と配分量が違い、敵を倒すたびにポイントがもらえるシステムになっている。つまり、敵にとどめを刺したキャラほど、より多くの必殺技を修得しやすいわけだ。

Check 敗北条件

パーティー全員が戦闘不能になると、戦闘に負けたことになる。敗北によるペナルティは、持っていた消耗アイテムの損失に加え、ダンジョンから町への強制送還。装備品とサイフレームのパーツ、個人のレベルはそのままなのが嬉しい。

5 POSITION

Check
敵エリアと味方エリア

戦闘フィールドは味方の陣地が3×3、敵の陣地が4×3という広さ。攻撃を加える瞬間以外、敵味方ともにお互いのエリアに侵入することはできない。敵の陣地だけが大きい理由は、1マスにおさまらないほどの巨大な敵(!)がいるため。

Check
次の行動にかかる時間

行動順序が毎ターン変化する本作の戦闘システム。戦闘コマンドには効果そのものと「次のターンに行動するまでの待ち時間」が個別に設定されているようだ。これが順序を変化させる最大の要因になるらしい。

前・中・後ろに分かれた位置効果

戦闘フィールドの立ち位置は、見えないマス目で前列・中列・後列に分かれている。「列の前にいれば武器の威力はそのままだが、防御面では不利になってしまう」パーティー制のバトルでおなじみのこの概念を、さらに発展させたものが本作の位置効果だ。攻撃力と防御力を左右するだけにとどまらず、次のターンの行動順序を決定する一要素となっている。この条件は、もちろん敵側も同じだ。位置が変わるとどんな影響があるかは、下の表を参考してほしい。

エリア内の位置による影響

	前列	中列	後列
攻撃力	高い	普通	低い
防御力	低い	普通	高い
次の行動に要する待ち時間	短い	普通	長い

攻撃力の高いキャラを前列で暴れさせるもよし、用心して後列に集中させるもよし。プレイヤーの好みで。

戦闘システムマニュアル 上級編

BATTLE

キャラクターの位置と素早い行動が

6 FORMATION

Check
フォーメーションコマンド

戦闘フィールドの隊列は、通常マップで開くウィンドウ内のコマンド「フォーメーション」であらかじめ設定することが可能。直接攻撃系のキャラは前列に、支援系のキャラは後列に配置してやると、バランスのとれたフォーメーションに。

Check
移動コマンド

戦闘中は「移動」コマンドを使い、キャラクター単位で立ち位置を変更できる。ただし、移動できるのは前・後ろのどちらかで、実行すると1ターン分の時間を消費する。まれに敵もこの「移動」を使って、前や後ろの列に動く場合がある。

キャラの能力を考慮した隊列

強靭な戦士が前に立ち、魔法使いは後方で援護するスタイルこそRPGの定石。キャラの配置は味方のエリア内ならどこでもOKだが、体力の多い者ほど前に出し、後列の弱い仲間を守るような隊列を心がけたい。また、隊列はキャラの並び方自体にも大きな意味がある。後述するが、技には縦1列、横1列といった効果範囲が発生するからだ。技の範囲にうまく敵を捕らえられるか、敵の隊列のバリエーションにも注意しよう。

サイフレーム使いのマグは心強い戦士系タイプ。前列で活躍しそう。

必殺技の効果が最大限に発揮されるかは、敵の隊列にかかっている。

特殊な攻撃をすると相手の隊列を変えられる

技の効果か、アイテムの効果などで発生するのか、まだわからないが、敵を吹き飛ばしたり、手前に引き寄せたりする特殊な攻撃が存在する。敵を1体1体倒すより、散らばった敵を技の効果範囲内に集めて一網打尽にするなど、より効率のよい戦いかたも可能になるはず。

戦闘中に行う位置変更の影響は大きい。敵がこちらの隊列を乱そうとする可能性もある!?

7 ACTION METER

キャラの行動順序は変化する

各キャラに行動がまわってくる順序はランダムで決定しているのではなく、右の3つの要素が計算され、毎ターンの行動順序が変化する仕組みとなっている（最初のターンは①と③のみが対象）。激しい行動をとれば体勢を整えるまでに手間取り、次の行動に時間がかかる、と考えれば理解しやすいだろう。このめまぐるしく変化する順序を表示したのが画面右のアクションメーター。これをチェックすれば、敵や味方がいつ動けるのか、瞬時に把握可能だ。

アクションメーターを変化させる3つの要素

①キャラ個人の素早さ
②使用したコマンド後の待ち時間
③ポジションの効果

アクションメーターの見方

- 現在行動しているキャラ
- 2番目に行動するキャラ
- 3番目に行動するキャラ
- 4番目に行動するキャラ

画面右に表示されるメーターを見れば、どのキャラが何番目に行動できるのか、一目瞭然だ。

Check アクションメーター

アクションメーターは行動順序を知るだけでなく、敵が何体出現したのかを瞬時に把握させる役目も果たしている。ちなみに画面の縦1列がマックス表示と考えると、敵の最大出現数は、約7、8体と予想される。全滅させるのが大変!?

Check 行動を早くするメリット

いち早く行動できるメリットとは、敵よりも先に攻撃できることがすべてではない。例えば、パーティーの誰かが瀕死である時も、仲間の1人に行動順序がまわってくれば、すぐに回復アイテムを使って救うことができるわけだ。

MANUAL

生死をかけた戦いの行方に影響する

8 SPECIAL SKILL

必殺技には効果範囲が発生する

技の効果範囲の一例を紹介しよう。これは敵全体を攻撃する必殺技を選んだケース。

効果範囲の指定確認が完了。すべての敵の地面に攻撃目標を表すマークが付いた。

技の使用で発生する効果範囲

必殺技には、破壊力のある一撃を敵1体にぶつけるものと、複数の敵を同時に攻撃するものの2つに分類できる。複数の敵を攻撃対象とする時に考えなければならないのが「技の効果範囲」だ。その目安となるのが、敵エリアと味方エリアに区切られた見えないマス目。横1列の隊列に並んだ敵が出現したら、横1列の効果範囲がある技を使う。このような効率のよい技の使い方を覚えておこう。味方を回復する時にも、この効果範囲の影響は必ず受けることになる。

サイフレーム技と効果範囲の関係

サイフレームは改造や追加パーツで強化できることが判明している。ということは、サイフレームの技は、改造で効果範囲を変えられるかもしれないのだ。万能機械というだけに、可能性は高い!?

どんな隊列にも対応する効果範囲は用意されているが、すべての技で使えるとは限らないらしい。

Check 回復する技

必殺技というと、その用途は敵を攻撃するためのものを想像しやすい。しかし、味方の体力やステータス異常を回復してくれる技もしっかり用意されているのだ。サイフレーム技というよりも、後方支援タイプのリニアが使いそうな技だが？

Check V範囲

技の効果範囲にはさまざまな種類がある。興味深いのが「V範囲」と呼ばれるもの。これを選ぶと、なんとV字型に並んだマス目が攻撃対象となる。似たようなものでは「X範囲」という攻撃範囲もある。実戦での効果が気になるところだ。

BLUE STINGER ブルー スティンガー

第3のキャラクター ジャニーンがいよいよ登場！その素性に迫る！

●対応機種：ドリームキャスト●セガ●'98年末発売予定
●価格未定●ノンストップ・アドベンチャー●1人プレイのみ

ゲーム中に登場するジャニーンの画面を初公開。どこかのコマンドルームらしい場所でエリオットと顔合わせ。この対面で両者は何を語っているのか？

ジャニーン・キング

16歳にしてMITの修士課程を修了したほどの天才肌。ESERの最高クラスにまで昇りつめたが、その後キムラ警備保障に転職。

彼女に関する4つのクエスチョン

①エリオットとの関係は？

ジャニーンは過去に、エリオットは現役という差異こそあるものの、この2人にはレスキュー組織、ESER隊員という設定がある。では、両者には面識があるのか？実はESERは世界規模で活躍する大組織で、隊もクラスが6つに分かれている。さらに2人のクラスはS（トップ）とB（最下層）なので、同じ隊員といっても直接出会うことはなかったのだ。

②彼女も操作できる？

これほどはっきりと設定がなされているのだから、ジャニーンもプレイヤーが操作できるキャラクターかと思いきや、実はそうではない。ジャニーンはゲーム中ではエリオットとドッグスの補佐的な役割で、彼らではたちうちできないコンピュータ関連のトラブルを引き受けることになる。

③ダイナソア島に勤務する理由

これは①のクエスチョンの延長でもあるが、ESERでもエリート隊員だった彼女は、なぜキムラ警備保障（しかも辺境勤務）に転身したのか？　頭脳でも身体能力でも図抜けた才能をもっているのに、あえてそれを生かす道を外れたのは？　"ダイナソア島勤務"という部分が深く関わっていそうだが……。

少なくとも、傷口感染でクリーチャー化……てな陳腐な展開はナシ。

④右脚のケガが持つ意味

上の写真ではよく見えないが、ジャニーンのCGをながめると、右脚を負傷しているのがわかる。命にかかわるほどの重傷ではないのだが、このケガのため、彼女はエリオットらのようには探索行ができないのである（そのぶん、ブレインとして協力してくれる）。

なお、移動が不自由な彼女をエリオットらがなんとかしてかばう（戦う？）といったシーンもあるらしい。

新たに公開されたポイントから ブルースティンガーの世界をひもとく

未だ謎多き「ブルー スティンガー」だが、ここでは今回入手した画面と情報をもとに、世界観をひもといてみよう。意外な事実も発覚!?

ジャングル地帯

これまでは街中のイメージが強かったダイナソア島だが、このように人間の手が加えられていないジャングルも存在する。緑一面の地は、人間を拒絶するかのような大自然の驚異といった雰囲気。

濃密な植物の匂いが漂ってきそうなほどリアルな樹林。

深奥には川まで流れている。淡水か海水か? 生物は存在する?

ダイナソア島本来の姿?

ダイナソア島は、かつての大地震による隆起でできた、自然の産物である。だからこの写真のように植物が生い茂った地帯があっても不思議ではない。

しかし、陸地が固まってから17年かそこらしか経っていないにしては、これだけ大きな樹木が生育していることは不自然である。普通なら最低でも数十年を要するような密林がこうして形成されたのは、島の秘密に関連があるとみて間違いないだろう。また、街とを仕切る隔壁に扉がついていることからも、このジャングルが単なる未開拓地ではなく、何らかの意図で残されていると思われる。

華々しい街は、あくまでも人間が住みやすくするために作り出した、仮の姿でしかない。

扉があるということは、ジャングルと居住区を行き来する者がいる証か。

クリーチャーは外部から持ち込まれた?

ゲーム中では、クリスマスを控えた時期なのでまるごと冷凍された牛（七面鳥ではなく牛の丸焼きをクリスマスに食べるのが、この世界の習慣）も保存されていたりする。が、右の写真をよく見ると、牛にしては大きすぎるし、形もなにか変だ。実はこれもクリーチャーの一種で、牛が変異したタイプなのである。食糧はすべて本土から搬入されていることを考えると、「クリーチャーは外部から持ち込まれたのか?」という疑問が出るが、それはどうやら違うらしい。クリーチャーたちは、もとから存在する普通の動物が、特殊な物質で変異したものだからだ。つまり、ここにあるものは少なくとも島で捕獲されてから凍らされたと思われる。

生物をディノサイト化する「特殊な物質」は、凍った生物にも影響を及ぼす。

これは凍った魚の集合体。アップで見るとわかる。

冷凍倉庫内

ここは島の大型スーパーの冷凍倉庫で、貯蔵されているのはほとんどが食糧。島の全住民の口をまかなうだけあり、規模はかなり大きい。また、大きい食糧でも一瞬で冷凍・解凍できる機能も備わっている。ドッグスの船で毎月運ばれてくる食糧は、ここに卸される。

島の食糧を賄うだけに、大きな物も冷凍・解凍が可能。

ここは倉庫の集中管理室らしい。広大な倉庫の気温などの調整をするのだろう。

クリーチャー・ワークス～“現実”

造形スタッフによって造られた模型群

「ブルー スティンガー」に登場するクリーチャーは、すべてロバート・ショート氏によるデザイン。彼はハリウッド映画の制作者でもあり、まさにこうしたデザインのエキスパート。もちろんここに掲載した模型も、すべて彼の手によるものだ。このように、実際に手に触れられる物として作られたクリーチャーをもとに、ゲーム内で動かすためのポリゴンに変換されるわけだ。まだゲームに未登場のものもあるが、ポリゴン化された姿を想像しつつ待っていてくれ。

一流のスタッフに裏打ちされた確かなデザイン

キャタピラーディノサイト

昆虫の幼虫が変異したらしき、イモ虫状のディノサイト。体長が約5メートルもありながら、軽やかに飛行する。

ジャスコニイ

他のものと雰囲気が異なること、名に“ディノサイト”と冠していないことが、何やら謎をはらむ。

スライムディノサイト

ゲル状の体の不定形のディノサイト。さまざまな形に変化する能力をもつ。この写真も変化の一種である。

プラントドラゴンディノサイト

スピカディノサイト

擬態十水棲のディノサイト。水面から先端を露出させ、それをイルカと見間違えた獲物に襲いかかる。

ELIOT

の3Dから"デジタル"の3Dへ

カニが変異したもの。背面部へ他の物体（車など）をヤドカリ状につけて歩き回る。

クラブディノサイト

ずばり人間が変異したもの。動物変異型のディノサイトより知能が高く、そのぶん狡猾。

ヒューマンディノサイト完全体（仮）

模型では黒い球体だが、クラブディノサイトはこのように気に入った物を背部に付けている。

ここまで読んできてピンときたと思うが、クリーチャーにはたいてい"ディノサイト"という名前がついている。これは、ゲーム中に登場する異様な生物の総称である。そもそもディノサイトとは、本来普通の生物だったものが、ある特殊な物質によって変異したもの。その物質が何であるかは謎だが、変異自体は感染症や伝染病の類ではないため、ディノサイトとの接触による転移はないという。なお、ディノサイトという名称はDINOSAUR（恐竜）からの造語で「恐怖細胞」という意味。

ドリームキャストのポリゴン性能のおかげで、もとのデザインを損なっていない。

もとは植物だが動きは機敏。口っぽい部分は食用ではなく、養分は足の部分から吸収する。

そしてゲーム内に息づくクリーチャー

派手な色彩は、警戒色なのか？　そうでなくともお近づきにはなりたくない図体である。

もとの生物の種類にかかわらず、ディノサイトはおおむね好戦的な習性をもつようだ。

もとの人間の姿をなかばとどめているヒューマンディノサイト。ヤツらの血液は赤いままなのか？

ダイナソア島という名、ディノサイトという響き

世紀末のカウントダウンが始まる!!

July

●対応機種：ドリームキャスト
●フォーティファイブ
●世紀末シネマティックサスペンス
●11月27日発売予定
●5,800円●1人プレイ専用

1999年7月、人類はかつてない危機に直面する。その序章が見えてきた今回は最初の3日間を追う。

高村誠の一見平凡な1日の幕開け

主人公高村誠とヨシュアの２人のうち、誠の序盤３日間のストーリーが見えてきた。彼がどんな状況にあり、どんな事件に遭遇するのかを手繰ってみよう。

世紀末、世界の終焉が囁かれる７月７日、湾岸戦争が始まり、異常気象やテロ活動が起きるなか、日本は一見平穏だった。高村誠は、平凡な大学生として暮らしていた。誠が他の人と違うところがあるとすれば、６年前の家族旅行の最中に、バス爆破事件で妹の恵を失ったこと。そしてその事件以来、母が意識不明で入院していること。研究者である父は、それ以来仕事にかかりっきりで、家にも戻らないこと……。

明日は、毎年恒例の慰霊祭だ。大学の前期試験の最終日でもあり、誠は母に面会へ行く。病院には里見えり子がいた。えり子は誠の幼なじみで恵の同級生。仲も良かった。彼女もまた、慰霊祭を明日に控え母を見舞ってくれていたのだ。

クリア後に見られるチャプター表示画面。７月７日初日の誠のストーリーを確認できるようになっている。また、その日に出会った人物のプロフィールも表示される。

高村家

移動時に使用されるマップ画面。青い矢印で示されているところが、誠の住む高村家の場所。

朝、寝坊しないように里見えり子が起こしにきてくれた。

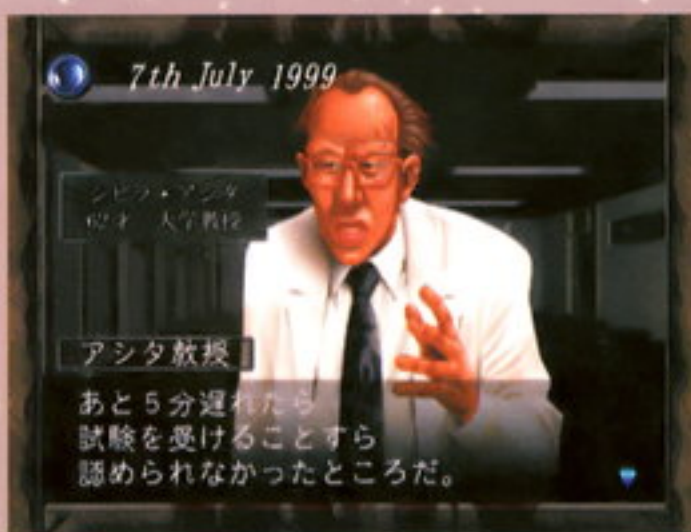
祖父の話やTVのニュースから、アメリカが中東で戦争を始めた世界情勢がうかがえる。いつまでこの平和が続くのかわからない、そんな不安感が漂ってくる。

高村誠

本作の主人公のひとり。西海大学文学部1年生。19歳。空手3段の腕を持つが、大学の成績は悪く、見た目と異なり中身は3枚目。コンピューターはもちろん、ワープロすら使えない。

西海大学

地図上の黄色のカーソルが示す場所が、誠の通う西海大学。このように移動できる場所は、他よりも明るく表示される。青の矢印が示しているのが現在いる場所。

2択の選択肢から行動を選ぶ場面。

開始時間に遅れたけれど、なんとか試験は受けることができそうだ。

大学では試験が行われ、誠は教授に叱られたり、友人にからかわれたりといった、どこにでもありそうな日常を過ごしている。

喫茶店チャッピー

試験が終わると誠たちがいつもたむろする、大学近くにある喫茶店チャッピー。ここでひと休みする。ありふれた一日だ。

誠たち3人が喫茶店でくつろいでいると、友人の土屋則幸が話しかけてくる。彼が活動している組織へ勧誘しようというのだろうか？

土屋則幸

19歳。誠の友人。NAXグループなどの兵器製造を糾弾・抗議する運動を展開する、インゴットという組織に所属している。

母の入院する病院

医師セバスチャン

看護婦セーラ

病院は左下の南に位置する。病院内をさらに移動することができるため、院内のマップが表示される。カーソルで選択して移動する方式だ。

意識を取り戻さない誠の母を、6年間も看てくれている医師たち。

母を前にしていると、つい過去の忌まわしい事件を思い出す。

バス爆破事件から6年。おりあるごとに母が入院する病院を訪れる誠。意識の戻らぬ母に向かって、近況を報告する。平凡に見える主人公高野誠の、唯一他の人と異なる特別な過去……。その事件とつながり、過去の記憶を蘇らせる場所が病院なのだろう。

バス爆破事件では、数多くの日本人が犠牲になったため、慰霊祭が行われる。

里見えり子

刈佳高校2年生。コンピュータ研究会に所属。空手道場主の父から技を教え込まれ、小学校時代は町内最強の女の子だった。現在はコンピューターに打ち込んでおり、誠のよきサポーターとして活躍する。

「July」を深く知るための用語集

「July」をもっと深く理解するために必要な、単語の概念を解説していこう。

セックスレス体／生殖機能がない突然変異の人間。代わりに、通常の人間と違った能力を持つ。遺伝子の未知の部分に刻み込まれた、次世代の生命体の設計図が産み出したものと考えられる。自殺遺伝子の作用が不完全で、不老不死の可能性もあるのではないかといわれている。セックスレス体の特殊能力例をあげると、主人公のひとりヨシュアは無痛覚であり、ケガなどの痛みをまったく感じない。なおかつ強靭な肉体と回復力を持っている。同じくジーン＝レイブンは驚異的な知能を持ち、パティー＝アマティは瞬時にセックスレス体を見抜く能力を持つ。

バス爆破事故／6年前イギリスで起きた。テロによるものといわれているが、爆破後になんの声明も出されなかったことから、異なった見方をする者もいる。高村誠は、家族旅行の際にこの事故に巻き込まれ、妹・恵を失い、母は植物人間となってしまった。毎年命日には、遺族や日英政府らの手によって慰霊祭が営まれている。

メラニン欠乏症／身体の色素が極めて薄く、肌が透けるように白く見える病気。目も血管が透けて、赤っぽく見えることがある。高村恵は、生前この病気のため、学校でいじめられていた。

湾岸地域／東京湾周辺の、開発が進み、つねに工事されている場所。遠隔管理された、無人電車などの交通機関が整備されており、インゴットパークなどへも楽に行ける。NAX工場などの施設も建設されている。

バス爆破事件への疑惑

7月8日。高村誠の２日目。誠とえり子は、バス爆破事件に巻き込まれて亡くなった、死者を弔う慰霊祭に出かける。そこで、これまで語られなかった事件についての疑問が浮かび上がる。

慰霊祭はお寺などで行われるものではなく、会場として借りた公園に飾り付けをしただけの簡素なもの。これらの飾りなどは、遺族や関係者たちの出資でまかなわれている。しかし、年々飾りも寂しくなり、参列者も減ってきていた。関係者にとっても、事故のことは遠い過去になったのかといった思いが、誠の脳裏をよぎる。

恵の死を認めたくない誠は、焼香の場を離れた。そして誠は、遺族のひとり、自衛官の鈴木輝義と立ち話をする。鈴木とは慰霊祭で知り合い、５年ほど前から言葉を交わすようになっている。鈴木は、バス爆破事件はただのテロではないと思っているようだった。

鈴木とも別れ、会場をひとりブラついている誠に、見知らぬ男が近づいてくる。そしてその男は、誠に１枚のMOを手渡す。何者かに追われているかのような男は、すぐさま逃げてしまった。

機械音痴の誠は、えり子にMOのデータ解析を依頼する。

２日目のあらすじを表示しているチャプター表示画面。２日目に会話した人物も表示されているが、選択肢によって現れなくなった人物は出てこない。

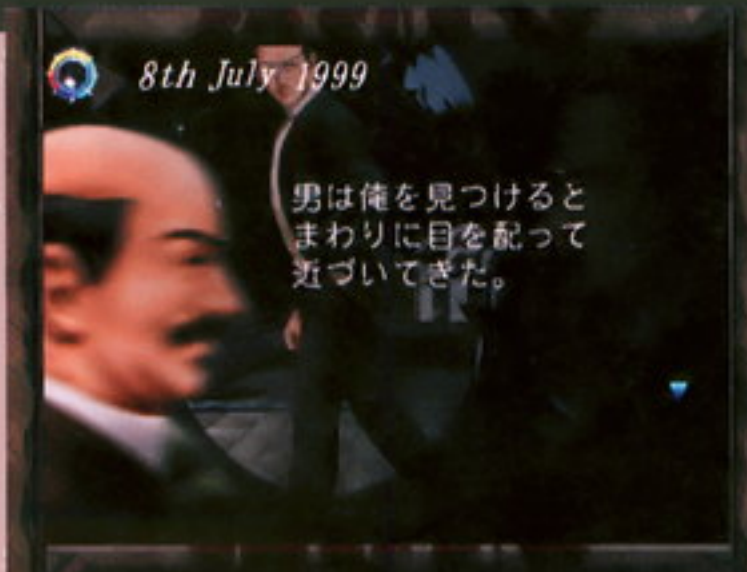
慰霊祭の朝

自宅で目覚めるごく普通の生活がまだ続いている。今日もまた、えり子が起こしに来たようだ。家族といってもいいような仲の良さだ。

山手公園

慰霊祭が行われる山手公園に、えり子と２人で向かう。赤い矢印は、山手公園を示している。誠はここで、重要な人物と出会うのだろうか？ それとも、そうとは知らずに近い場所ですれ違うだけ？

慰霊祭会場

会場では、慰霊祭にNAXが資金提供していることや、爆破事件がテロにしては、その根拠が見あたらないといったことを聞く。

怪しげな男が、ひとりになった誠のところへ近づきMOを手渡す。男は、黒服にサングラスの男たちに追われているようだ。

謎のMO

コンピューター用のデータを保存するMO。この中には、男が追われる原因があるのだろうか？

鈴木輝義

陸上自衛隊第一師団所属。階級は一尉（昔の軍隊でいえば大尉にあたる）。６年前のバス爆破事件で妻を亡くし、慰霊祭で誠と知り合う。思い込みが激しく、現在の日本を憂いている。

矢田武史

NAX製薬に所属する39歳。慰霊祭会場に突然現れて、誠にMOを押しつけて姿を消す。誰かに追われているらしい。誠になにかを伝えるために接触してきたと思われるが、理由は不明。

NAXグループとは？

3代目、ジーンによって急速に拡大したNAXグループは、「July」の世界において多大なる影響を及ぼす組織である。

レイヴン財閥
ジーンを頭首とするイギリスの中堅財閥。NAX製薬の母体でもある。

ジーン・レイヴン

NAXグループ
会長ジーン・レイヴン
イギリスの企業グループ。近年、多数の企業を買収合併などで傘下におさめ、一大グループとなる。

インゴット本部
反NAX運動などを展開している団体。

インゴットパーク
インゴットの活動を世間に認知させるために作られたアミューズメントパーク。東京近郊にあり、誰でも自由に訪れることができる。

高村家
高村直輝（誠の父）
イギリスへの家族旅行中にテロ事件に巻き込まれ、妹の恵は死亡、母の紀子は意識不明となり現在も入院中。それ以来、父の直輝は仕事に打ち込み家庭をかえりみなくなる。そのため誠は、祖父の克彦と猫のミーと暮らす。

家族ぐるみのつきあい

勤務先

NAX製薬
NAXグループの中核をなす製薬会社。優秀な人材が揃っており、外資の新規参入会社ながら、日本の薬品シェアの20%を占めるまでになっている。

NAX重工
NAXグループ傘下の重機械メーカー。ユンボ、タンカーから、戦車や飛行機、ライフルなどの兵器まで、多種多様な製品を作っている。

その他
NAX運輸、NAX通信など関連企業、団体が多数ある。

里見家
里見祐造とえり子の2人暮らし。えり子は誠の幼なじみ。

新たな謎と急展開する物語

7月9日になると、昨日のMOがきっかけとなったのか、平凡で平和な日々が終わり新たな事件が発生する。3日目のストーリーは、次のように展開していく。

久しぶりに研究室の父から電話があるが、誠は父の態度に反発して、一方的に電話を切ってしまう。

その後、病院に母を見舞って自宅に戻ると、すでにえり子がMOを解析してきていた。どうやらMOには、どこかに強制アクセスするためのプログラムが入っているということだ。その直後、えり子の家が何者かによって爆破されてしまう。

バス爆破事件と同一の犯人によるものなのか？　謎が深まる。

『慰霊祭』
慰霊祭は、時の流れと共に参加者が減り規模も小さくなっていった。それでも、自衛隊の鈴木を始めとする遺族達が集まり、死者の冥福を祈る。そんな中、誠は見知らぬ男から一枚のMOを手渡される

MOの中身は!?

9th July 1999
えり子
自動的にどこかのコンピューターとつながっちゃうの。

9th July 1999
えり子
M・E・G・U・M・I

外のコンピューターにアクセスしてしまうプログラム名は「MEGUMI」。誠の妹と同じ名前なのは、偶然ではないのか？

MEGUMI？

えり子を送る途中に不審な人物が!!

9th July 1999
えり子
誰かしら？
知らない人だけど。

えり子を家まで送っていく途中、えり子の家のほうから不審な人影が走り去っていくのを目撃する。その直後、えり子の家が爆発、炎上してしまう。さっきの人物が怪しいと誠は後を追いかけてみたが、見つからなかった。これまでの経緯から、MOのプログラムを抹消するための行為と推察するのは簡単だが、はたして事の真相はどうなのだろう。まだ、謎はつきない。

父とのすれ違い

9th July 1999
誠の父
誠か。
私だ。

慰霊祭に姿も見せない父を許せない誠。父が辛い過去を忘れたいためだとしても。

9th July 1999
えり子
誠
家まで送ってくれる？

えり子を家に送るか、送らないかで、えり子の誠に対する印象が変わる？

9th July 1999
えり子
あたしの家が
あたしの家がぁ〜っ！

放火!!

9th July 1999
俺はえり子の家から出てきた男を追ってきた。

はじまるよ！

ペンペン トライアイスロン™

●対応機種：ドリームキャスト
●ゼネラル・エンタテイメント
●11月27日発売●5,800円●アクションレース●4人まで同時対戦可能

いよいよ来月に迫ったドリームキャストの発売日＆「ペンペン」の発売日。先日のゲームショウでは触って遊べる開発中のバージョンが展示され、会場へと足を運んだ人の中には実際に本作をぞんぶんにプレイしてみた人もいるのではないだろうか。特に4人対戦は試していただけただろうか？　まだまだ完成版ではないが、レースの雰囲気はだいたい掴めたことだろう。今回はショウ会場へ行けなかった人のため、完成に近づいた「おかしのコース」＆「おもちゃのコース」を走ってみて、実際のレース展開を“流れ”でお見せしていこう。初公開となる「ダッシュゾーン」などの新要素も解説していくのでお楽しみに。

Penpen Course Guide Part 1
★ペンペンコースガイド★

その1 おかしのコース

コースマップ

わたくしクリームのコースはすべておかしでできていますのよ。

エリア1 滑りエリア
ぷるぷるゼリーのおか

おかしのコース最初のエリアは「滑り」パート。特に難しい仕掛けもなく、道幅も広いので、まずはここで基本操作に慣れておこう。コース脇には色とりどりのゼリーの山。

ペンペンハウス

プレイヤーセレクト 好きなペンペンを選んでね！

見た目で判断するもよし、どのエリアを得意とするかで決めるもよし。コレと思ったペンペンを選んだら、レーススタート！

まずは小手調べ！

長い氷の下り坂の後に待つ急カーブやバンクありのコーナーなどは、スピード全開で曲がれるともう快感！　テクニックを身につけよう。

ペンペントライアイスロン!

エリア2 走りエリア
おかしのむら

次なるエリアは「走り」の部。うまく飛び越えないと登れない段差やデコボコ道、ぬかるみによる減速地帯など、ジャンプを上手に使って1つひとつ確実にクリアしていこう。もたついているペンペンがいたら、積極的にアタック！　他者を蹴落とせば、それだけ順位が上がるわけだし。

CAUTION あたふたゾーン びゅうびゅうウエハースふうしゃ

四方の風にあおられて、思う方向に進みづらくなる大仕掛け。同じく強風にあおられたペンペン達を蹴散らして、出口を目指してひた走れ！

各エリアの切替はこんな感じ

赤のラインがエリアの境界線。タイルの部分をペンペン達が通過すると、すぐに次のアクションへ。読み込み時間は「ナシ」！

コース脇のおかしの家など、全てが甘いもので構成された本コース。これは、エリア中盤のシロップの川。入るとスピードがやや落ちる。

シュークリームが山のように！

シロップの川を越えた先の登り坂。その上には巨大なシュークリームのなる木が多数生えている。ここにペンペン達が通りかかるとシュークリームが次々落ちてきて……。下をくぐるかジャンプでかわせ！

エリア3 泳ぎエリア
ソフトクリームとうだい

ソフトクリームでできた灯台のふもとにあるソーダ水の海。コース内をふわふわただようコンパイウニに触れないよう、先を急ごう。エリアの長さ自体は全ステージ最短だ。

エリア4 エキストラエリア
フラッペのもり

「泳ぎ」のエリアの先にある、もう1つの「滑り」エリア。これは「ロングアイスロン」にのみ存在する特設ステージで、色とりどりのジェリービーンズと七色の小雪とに彩られた幻想的なコース。先の滑りエリアとうって変わり、道幅が狭く、テクニカルなコーナーが続くため、コースアウトせずに進むにはある程度の慣れが必要かも。コースの端はスピードダウンの元となる深雪地帯となっているので、突っ込まぬないように。

矢印は急カーブありのアナウンス。下が氷の地面の場合、トップスピードが上がるのはいいけれど、滑って曲がりにくいのが難点かな。

木の実を落としてジャマしちゃえ！

エリアの後半にあるおかしの木は、木に触れることでその実を地面に落とすことができる。トップをとったらぜひとも仕掛けを作動させたいが、逆にジャマされるとやっかいなことに。

Penpen Course Guide Part 2

★ペンペンコースガイド★

その2 おもちゃのコース

コースマップ

わたしバンビマスクのコースにはしかけがいっぱいなのです。

エリア1 走りエリア
ダックリングパーク

おもちゃの積み木が立ち並ぶ、積み木の森から始まるおもちゃのコース。もともと道が狭い上、スタート直後はペンペンたちがゴチャッとかたまっているため、押すな押すなの大混戦！ アタック合戦を繰り広げるか、攻撃をかわしつつ先を急ぐかはプレイヤーしだい。混戦を制して先へ進むと、あたふたゾーンのある「あひるが池」に到着！ うまく抜けられ？

アタックを避けられると、逆に仕掛けた側が少しの間行動不能になってしまう。素直に先を急ぐのも手かな。

ボビンでジャンプ！

触れるとすごい勢いで跳ね返るボビンボール。うまく進行方向へ飛ばされるようにジャンプすれば、一気に距離を稼げるぞ。難しいけどね。

CAUTION あたふたゾーン どきどきあひるジャンプ

巨大なあひるの浮き具が置いてある「アヒルが池」にやってきたペンペン達。アヒルの背は一種のジャンプ台となっているので、次から次へと足場を飛び移っていけば、あっという間に向こう岸まで渡れてしまうという寸法だ。だけど着地地点を見誤ると、池の中へドボン！ ザボザボと浅瀬を進む羽目になるので、大幅なロスタイム。１つや２つのアヒルはクリアできても、全部となると至難の業。失敗してもめげないように。

池のどこかにいる赤い背中のあひるは、さらに大ジャンプができるのだ。それを利用するのが成功の秘訣……か？

エリア2 泳ぎエリア
バスタブすいろ

２つの大きなバスタブにまたがる広大な泳ぎエリア。おもちゃのシャンプーが立ち並ぶ「シャンプー林」やモーターで動くあひるのおもちゃなど、障害物も結構多いのでぶつからないよう避けて進むこと。極めつけはエリア最後に待ちうける２艇のおもちゃの潜水艦。やたらとデカくてすごいジャマ。壁ぎわを進むなり、上手にかわして次へ行こう。

上下左右、好きに進める自由度の高さが泳ぎパートの魅力。中央の光の渦は「ダッシュゾーン」だ。

どちらの水路を通ろうか？

２槽のバスタブをつなぐ水路は計２つ。上下どちらが有利かは、通ってみるまでわからない。さあ、どうしよう？

SYSTEM CHECK! 上手に使おうダッシュゾーン

コースの至るところで発見できる光の渦。ここをうまく通過すると、ペンペン達は猛烈な勢いで走り出す。登り坂などはダッシュの勢いを借りないとキツイ場所もあったりするので、見つけたらなるべく利用しよう。

スパーキーたちのようでいてそうでない!?

いまいちあかぬけない"ザコペン"たち

背後から眺めるとスパーキー達のニセモノにも見えるけど、それは他人のそら似というやつです。動きも生彩に欠けるし、レース展開にもムダが多い。だって「ザコペン」だし。

以前にも紹介したトライアイスロン、3つのグレード。そのうち、仕掛けが作動しないイージーアイスロン&エキストラエリアを除く3つのエリアで勝敗を決めるミドルアイスロンでプレイヤーと競うことになる「ザコペン」達。彼らもトライアイスロン出場者の1人ではあるものの、そのさえない風貌から田舎者=「イナカッペン」などと呼ばれることもある。さらには実力のほども、これまたスパーキー達プレイヤーキャラには遠く及ばないようでして。彼らに負けるようではロングアイスロンで勝つことなどできやしない。

ゴールで喜ぶザコペン とスパーキー の図

彼らの表情に要注目！ なんて澄んだ瞳をしているのでしょう。P56左上の写真と見比べると、両者の違いがよくわかります。ヘンであるほど実力は高い!?

エリア3 滑りエリア ピンボールバレー

左右に動くフリッパーの向きにより、上下どちらのルートを行くか振り分けられる。後ほどルートは合流するので、どちらを通っても大丈夫。

フリッパー、バンパー、クロスレーンなど、ピンボールの台をモチーフにした滑りパート。このピンボールバレー最大のウリは、エリアの大半が下り坂になっているステージ構成上、全コースの中でもトップクラスのスピードが体感できるというところ。ちなみにコース上のバンパーに触れると大きく弾かれてしまうので、できるだけ避けながら進みましょう。

ボビンウオールのトンネルを抜けたところにあるバンパーゾーン。触れても百害あって一利なし。当たらぬこと。

超高速！ハイスピードトンネル

これが全コースで最速を誇る直滑降、ハイスピードトンネル！ トンネルの最後は地面とつながっていないので、スポーンと抜けたところでエリア3はおしまい。

エリア4 エキストラエリア ブロックキャッスル

先のエリアに続いて再び滑りパートとなるエキストラエリア。おもちゃのブロックで構成されるブロックマウンテンをえっちらおっちら登っていくと、山頂から先はずっと氷の下り坂という爽快感抜群のコース。ただし、前半は辛い登り坂に加えてクランクコーナーが続出という全コースでも指折りの疲れる難所。スピードもそうそう出せるところではないために、スローテンポなレース展開となりそうだ。障害物は行く手をさえぎるブロックの兵隊達。山頂にある王様像は使い方によってはライバルとの差を広げるチャンスとなる。運が良くなきゃダメだけど。

ブロックの兵隊達の横をすり抜けて、長～い登り坂をがんばって登って行きましょう。山頂はまだまだ先？

回転する王様像の足もとをくぐれ！

ブロックの王様像の足元には、ダッシュゾーンが配置されている。ただし、王様が正面を向いている時以外にダッシュゾーンに突入すると、あらぬ方向に走り出して結局タイムロス。向きが悪かったら避けて進もう。

山頂から山のふもとまで続く氷の道、シーサイドスロープ。ここまで来ればゴールは目前。ラストスパートにかけろ!!

今知りたいアレコレを突撃アタック!!

ドリームキャストNow

ついにDC本体価格も発表され、いよいよ発売間近の感も強まってきた今日この頃、皆さまいかがお過ごしでしょうか(笑)? 今週も超新鮮情報を山盛りテンコ盛りでお届けしちゃうぞ!!

Dreamcast

実寸大 今週のビジュアルメモリ

先日発表されたばかりの新作「クライマックスランダース」から、懐かしのヨーグルトが登場。「クライマックスのゲームができるのはすごくうれしい!!」とのコメントもグー。なかなか似ているんだけど、なんかちょっと表情が怖いというか(笑)。タイムリーな投稿は掲載率高し。送れ!!

48×32ドットの美学

タイトル：ヨーグルト
(北海道/田中 伸也)

Dreamcast メーカー直撃インタビュー そこが知りたい!

ズバリ聞く! 今回は (株)ガイナックス
DC(ドリームキャスト)へは参入する?あのタイトルは出るの?

自分たちの作品の一番最初のお客さんは自分たちなんですよ(武田)

現場からの声があれば進めると思うんです

――ズバリお聞きします。ドリームキャスト(以下DC)への参入予定は?

武田　現段階では未定です。DCならここまでできる、ということが具体的に見えてこないのと、企画が今のところないのが理由です。ウチの会社のゲームの作り方は、まず製作現場からの企画ありきで、それを元に仕様書などをまとめ、それでイケるとなれば製作を進めるという方法なんです。かといって、これまで発売したタイトルを単純に移植しただけでは、DCで遊んでも面白くないと思いますし。

――では、現場レベルのDCへのモデムやビジュアルメモリへの興味というのは。

武田　そういった部分より、本体で何ができるのかへの興味が大きいようですね。ただ、ちょっとシビアな話になりますけど、モデムを使ったゲームを発売したにせよ、サーバーやアクセスポイントなど、ネットワークの管理を誰がやるのかなと。今のパソコンレベルだったらまだある程度わかるとしても、家庭用機ではそこから先が見えないというか。

――本体性能を見ての印象は?

武田　性能が上がったということは、そのぶん開発に手間やお金がかかるということで、作る側としてはリスクが高くなるんです。ただ、ユーザーの立場で考えるなら、音が良くなったことがうれしいですね。3D音響とか、音で臨場感が出せますからね。個人的には3DとかCGムービーとかは、あまり興味がないんですけど、それを効果的に使うことで新しい形の、DCならではのゲームが作れるんじゃないかと思います。

――ガイナックスならではのノウハウをDCならどう生かせそうだと思いますか。

武田　ウチの作品作りの基本は、自分たちが面白いと思うから作るということなんです。自分たちの作品の最初のお客さんは自分ですから。ウチの持っているものの中で、それがアニメなのかポリゴンのエヴァなのかはわかりませんが、現場の人間が「遊べるならやりましょうよ」と思えば、進めると思うんです。

――なるほど。

武田　あと、今ウチとバンダイさんとでエヴァのゲームを作ってるんです。ウチは作品の世界観を持っているので細かい監修ができるし、バンダイさんは開発環境を持っている。要はお互いの得意分野を生かすということですね。DCに関しても、ウチだけではなく、ガイナックスとセガが一緒に組んでゲームを作るということも可能だと思うんですよ……って、それとなーくセガさんにフッてたんですけど、特に反応がなかったんで(笑)。

――それでは最後に、ユーザーの皆さんにメッセージをお願いします。

武田　ウチは自分ところのパロディをしようがナニしようが、ぜんぜん平気な会社なんです。たぶん今後もそういうことをしちゃうと思いますが、そんなガイナックスに付き合ってやってねと。豪速球投げたと思ったら次はその場でコケるような、緩急の激しい会社ですから(笑)。

――ありがとうございました。

GAINAX

(株)ガイナックス
取締役
統括本部長
武田 康廣(たけだ やすひろ)

大学時代にSF大会を主催するなど、活発な自主制作活動を展開し、後日ガイナックスの設立に参加。自称「ガイナのなんでも屋」、仕事から遊びまでを幅広くこなす。

GAINAX アニメファンにはオナジミ!!

SF専門店「ゼネラルプロダクツ」を前身として'84年に会社設立。劇場用長編アニメ「オネアミスの翼-王立宇宙軍」の制作により、一躍その名を挙げる。以後作る映像作品すべてが多くのアニメファンからの支持を受け、「新世紀エヴァンゲリオン」で、その地位を確固たるものにする。ゲーム作品としては、元祖育成SLG「プリンセスメーカー」があまりにも有名。

サターンでの全タイトル

タイトル	発売日	価格
貞元義行イラストレーションズ	'97.11.27	4,800
プリンセスメーカーゆめみる妖精	'98.6.18	5,800

CHECK POINT 監修という形での参入は!?

武田氏の話ぶりからすると、ガイナックスとしての参入は、現在のところ、まだ視野には入っていないよう。だが、「新世紀エヴァンゲリオン」など、同社が制作してきた魅力的なコンテンツの数々は、ゲームファン以外への波及力を十分に持っているはず。

そこで考えられるのが、監修や協力という形での作品展開だ。これはすでに「新世紀エヴァンゲリオン」(N64/バンダイ)の監修という形で(他機種ではあるものの)、実現されている。高度な技術力で再現される緻密な世界観は、きっと「未来基準のキャラクターゲーム」を生み出すことだろう。――というワケでセガさん、エヴァのゲーム出しません? DCでも。(馬波レイ)

新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち

11月に発売が予定されている最新作。ガイナックス作品の主人公たちが麻雀で勝負するという、セルフパロディ色の強いタイトルだ。

ズバリ参入は ?%
(サタマガ独自予想)

新コーナー

提案!VM(ビジュアルメモリ)活用法

ビジュアルメモリのナイスな使い方をみんなで考えてみよう!!

DCが提供してくれる「新たな遊びの可能性」の中でも、特に面白そうな存在のビジュアルメモリ。その活用方法を読者全員で考えていくのがこのコーナーの趣旨だ。さぁみんなで考えよう!!

単体でも使え、DCなどと合体させることで、さらなる性能を発揮するビジュアルメモリ(以下VM)。その遊びの可能性をみんなで考えていこうってのがこのコーナーが目指すところ。自宅やアーケードはもちろん、そしてカラオケ店でも使えるってんだから、このコーナーの考えが浸透すれば、街中みんながVMを持って歩く、なんてことがあるかも!? 今回は「ボクが考えた周辺機器」宛てに届いたハガキの中から選んでみたぞ。

NAOMI筐体にも用意されたVM用スロット。これらを使った新しい遊びのアイデアを考えて、みんなでVMを盛り上げていくのだ。投稿求む!!

提案その1 パーソナルデータを登録・交換!!
神奈川県/松尾 和典

DC本体かVMで自分の似顔絵を作って、友達と交換していくと、それがリストになる。また、その似顔絵の入ったVMをアーケードの筐体に挿してスコアで上位を取ったら、ランキングに自分の顔が表示されるというのはどうでしょうか。

交換
登録
HI SCORE
NO.1 ゴロウ
ゴロウ

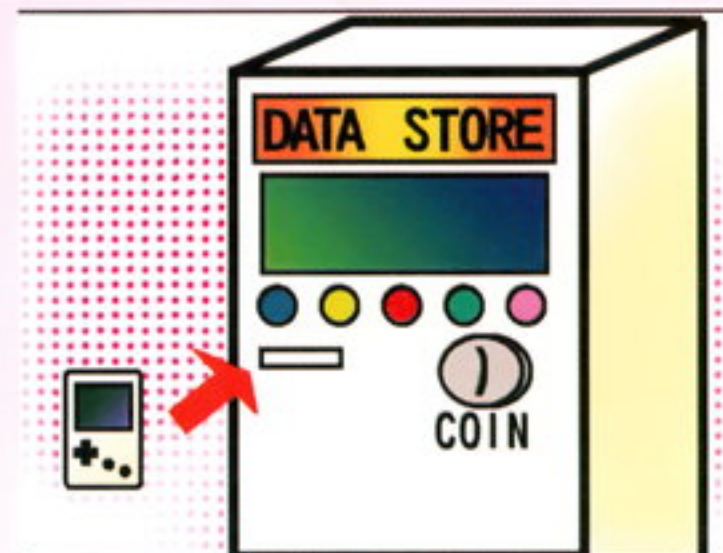
左が編集部で作成したVMの画面。アーケードとの連動でゲームの楽しみがますます広がる!!

サタマガチェック! VMに個人データを登録するというのは、ナカナカのアイデア。顔はモンタージュ的に組み合わせて作るのかな? 他にもいろいろな活用法が考えられそうなので、もう一歩踏み込んで再投稿をヨロシク!!

評価 ナカナカです

提案その2 データを配信する自動販売機を!
島根県/RED5

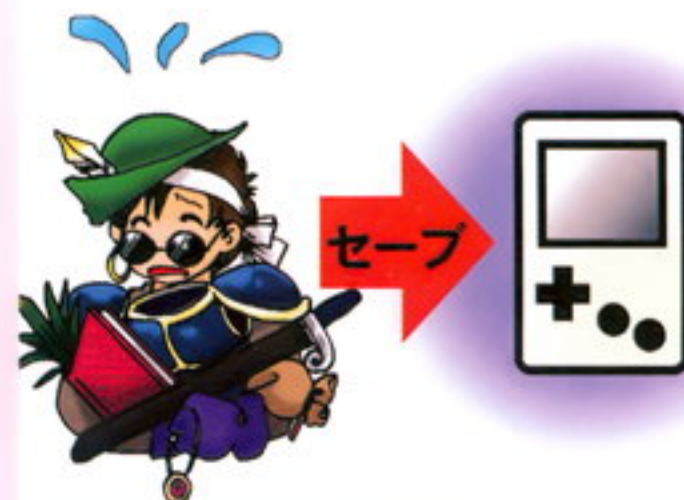
DCはモデム内蔵で通信も可能ですが、ユーザー全員が通信できる環境にあるわけではありません。そこで販売店などでプレイデータの送受信、そして新データの配信などができるようにしてほしいです。販売店だけでなくアーケードに設置するのもいいですね。レースタイムの順位とかがキャッシュサービスの明細書みたいな感じでプリントアウトされるのもいいかもしれません。

DATA STORE
COIN

サタマガチェック! この方法なら通信のできないユーザーもVMの持つ可能性に触れることができるよね。自販機限定データなんてのもアリかな。イラストが苦手とのことだけど、編集部で作成するので安心して投稿してね。

評価 ムムやるな

提案その3 ゲーセンでアイテム購入&経験値稼ぎ!
岡山県/井上 悦子

RPGやアドベンチャーしかしない私でも楽しめるように、アーケード用に"ショップ&エキストラダンジョン"を作ってほしい。めちゃめちゃ強いアイテムがあるショップ(筐体)に、VMを持って買いにいく。エキストラダンジョンは、1プレイ3分とかにして、その間にボスを倒せたらすごいお金と経験値が手に入る。モンスターの経験値を多めにしておけば、ゲーセン行ってレベル上げもするでしょ。

セーブ

サタマガチェック! 確かに!! VMの活用法は、なにもゲームのジャンルに制限されないハズ。アーケードでガッポリ経験値が手に入るなら、時間のない人も安心してRPGをプレイできるしね。でもバランス取りが大変そう(笑)。

評価 これサイコー!

サタマガ読者が予想する本体価格と略称

おまたせしました! 当選者発表!!

先日のカンファレンスで正式な価格が発表されたドリームキャスト。29,800円という価格が高いか安いかという問題はひとまずおいといて、まずはこの価格をピタリと的中した人たちに拍手。

ズバリ価格を当てた、その根拠は?

●この価格でも破格の安さだと思う(大阪府・西尾裕道) ●さすがにサターンの時のように、最初に40,000円もするようなことはしないだろう(岐阜県・今井吉章) ●定価29,800円が販売店側で5%程度値引きされて28,580円、それに消費税を入れて実売30,000円。スレスレですね(大阪府・ANNE松本) ●20,000円とか25,000円とか言っとるが、そんなことをしたら倒産だ! せがたや湯川を食わしていくためにも消費税抜きで29,800円、これ以上は譲歩できん!(愛知県・日比野新一) ●やはりこのくらいが妥当でしょう。性能がいいですから(埼玉県・和田正尉)

栄えある当選者は!!

犬塚新一郎(東京都)
小林政明(岐阜県)
香取保広(香川県)
の3名(敬称略)。おめでとう!!

ちなみに略称は…

順位	略称
1	ドリキャス
2	DC
3	ドリスト
4	うずまき
5	ドリス

みんなから募った略称だが、予想通り「ドリキャス」「DC」の2つがダントツの結果に。当コーナーの担当としては、「ドキャ」がイチオシだったんだけどね(笑)。略称は引き続き募集してます。

ついに本体価格決定!!

29,800円

ハガキ大募集!! みなさまのお便りを募集しています。電話アンケートのテーマや各メーカーへの質問などをハガキに書いて送ってね。ビジュアルメモリの作品も受付中。〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン「ドリームキャスト・ナウ」係まで。

NAOMI™の部屋（仮）

～ナオミのへや（仮）～

今号から始まった新コーナー「NAOMIの部屋」。ドリームキャストとの互換性で話題のNAOMIボードを使った業務用ゲーム情報を追いかけて、その最新情報を掲載するぞ！

今回のCONTENTS 「デッド オア アライブ2」

「デッド オア アライブ2」その真実に迫る!!

祝！画面初公開！緊急Q&A

JAMMAショーで突如発表になり、サターン版のファンも待ちこがれている「デッド オア アライブ2（DOA 2）」。前々号で緊急インタビューを掲載したが、「これじゃまだまだ足りない!!」という声にお応えして、さらなる質問をテクモ「DOA 2」開発＝チームNinjaの方々にぶつけてみたぞ!!

シリーズ1作目、「デッド オア アライブ」では、SEGAシステムボード「MODEL 2」を採用し話題になったチームNinjaが、再び、SEGAシステムボードでどんなゲームを作り上げてくれるのか？　まだ開発中のため、答えにくい質問ばかりぶつけてしまったが、嫌がりもせず答えていただいた、その成果をここでおひろめといきましょう!!

NAOMIボードの秘めるマシンパワーをどこまで引き出すのか？　その結果生まれる新しい「DOA」はどんなものになるのか？　ただいま注目度ナンバー1のテクモ開発チームが、サターン版で発揮された実力をどうNAOMIボードで生かすことができるのか？　そして、ドリームキャストとの関連はどうなる？

TECMO
デッド オア アライブシリーズプロデューサー
板垣伴信氏

今回は、「DOA」シリーズのトータルプロデュースを手がける板垣氏をはじめ、テクモ開発部の方々に、それぞれの分野で質問に回答をいただいた。

Q あやねやバース以外のキャラはいますか？
A 登場する予定ですが、まだ未定です

サターン版には残念ながら入らなかったフィーチャー、新キャラ。PS版や業務用「デッド オア アライブ++（プラスプラス）」では、あやねとバースが登場し、新たな魅力として貢献している。

となると、当然「DOA 2」にも……というのは当然の期待。どんなキャラが登場するのか？

女性キャラが優勢といわれる（？）「DOA」シリーズだけに、さらに女性キャラが追加されるのは間違いないだろう（勝手な予想かな？）。その格闘スタイルは？　劣勢の男性キャラに援軍は来るのか？　これはもう続報に期待するしかないだろう。格闘マニアのいるチームNinjaだけに、既存の格闘ゲームには登場しなかったような格闘技が再現される可能性も大。

Q 前作に登場したキャラクターは健在ですか？
A 「絶対に残してくれ」という方は熱い意見をお寄せください

回答から推察するに、ひょっとすると不人気ゆえいなくなってしまうキャラもいる可能性が……ということなのだろうか？

「DOA 2」に、自分の好きなキャラを絶対に残したいという熱いファンは、テクモのホームページで意見を募集しているそうなので、ぜひ書き込みを!!　開発陣もその思いに応えてくれるかもしれないぞ。テクモホームページのアドレス：（http://www.tecmo.co.jp）

Q ビジュアルメモリを使った機能などはありますか？
A ドリームキャストには参入していませんので、お答えしかねます

NAOMIボードのウリのひとつである、ビジュアルメモリを利用したドリームキャストとの運動だが、テクモはまだドリームキャストへの参入を発表していない。サターン版でユーザーを喜ばせた屈指の技術力を、ぜひ生かしてもらいたい。

　※画面は開発スタッフがデジタルカメラで撮影したもので、実際の画面のクオリティとは異なります。

「2」ならではの新たなシステムにはどんなものが？

Q ステージの仕掛けはどういったものが予定されていますか？
A 全方位デンジャーゾーンなど、いろいろと……

ショーで公開された全方位デンジャーゾーンは、壁に設置されたデンジャーゾーンで、いわゆる壁コンボをより強力にしたものだったが、今回の回答では、「壁を利用したもの“も”ある」ということらしい。全方位デンジャーゾーン自体はいろんな形態のデンジャーゾーンがある、ということのようだ。

そうなると、天井にデンジャーゾーンとか、穴があいていて、底にはデンジャーゾーンが……など（勝手な予想2）、リングアウトの有無を含め、続報に期待したい。

参考 「デドアラ」システム進化の経緯

「DOA」には、打撃、投げ、ホールドという3つの技がそれぞれ三すくみの関係（投げは打撃に、打撃はホールドに、ホールドは投げに弱い）を持ち、さらに、デンジャーゾーンに落下すると、爆発とともにダメージを受け、かつ浮き上がるという独自のシステムがあった。

そして、「DOA++」（業務用最新作）では、相手の技に合わせて専用のディフェンシブ・ホールド（DH）で受け流しが可能となる、ピンポイントDHなどが追加された。

ピンポイントDH

特定の技を狙って受け流すピンポイントDH。魅せ技としても重要だが、成功のあかつきには一発逆転も……。

セッティングされるデンジャープラグ

壁にもデンジャーゾーン？ コンボも可能なのか？

バースの蹴りで壁に突っ込んだ相手は、デンジャー効果で爆炎に巻き込まれる……。跳ね返ってきたところへさらに攻撃が？　受け身はとれるのか？　他にデンジャーゾーンとなる場所があるのか？　詳細は不明。

Q 投げ、ホールド、打撃の三すくみの変化は？「2」ならではの新たなシステムは？
A 三すくみは基本的に継承。新システムは乞うご期待!!

「DOA」を「DOA」たらしめているシステム、技の三すくみは基本的に変わらないもよう。しかし、最新作の「DOA++」では投げ失敗モーションが加わったり、技によってはヒットするとかなり有利になるクリティカルカウンターなどの新システムが追加されている。

以前のインタビューで板垣氏は、「基本システムはそのままに、そこから先は格闘ゲームの形をブチ壊してみるのもいいかと」という発言をしている。ブチ壊した先にはどんなシステムが構築されていくのか？　映像面同様、システムも大幅な進化が期待される。

Q 最後に、読者にメッセージなど
A 皆さんの期待を裏切らないように頑張ります

テクモからいただいたメッセージ、そのすべて掲載しよう。

「『デッド オア アライブ』シリーズは、MODEL 2（業務用）、サターン版、PS版、「++」（業務用）と、つねにハード性能の限界に挑戦し、開発を続けてきました。今回のNAOMIシステム「DOA 2」は、そのスタッフが勢ぞろいして開発にあたっています。皆さんの期待を裏切らないように頑張っております。ご期待ください」

さまざまなハードを知り尽くした開発陣――チームNinja――が、知り得るすべての技を使い上げて開発を行っている「DOA 2」。上のメッセージによると、その開発体制も整っているようだ。おそらく「DOA 2」の全貌が明らかになる日も、そう遠いものではないのであろう。

Q 稼働時期はいつごろ？
A 未定です。1999年内ですが……

「++」が稼働開始直後ということもあって、まだ「2」の開発が佳境に入ったとは考えにくい。最新情報が気になるというファンは、テクモのホームページをこまめにチェックし、情報収集に努めるというのが吉か？　もちろん我々も掲載していくぞ！

SEGA SATURN PRESS!!

セガサターンプレス　サターンソフトのホットな情報を完璧網羅!!

特報 SPECIAL REPORT

発売間近!! COMING SOON SOFT

最新!! NEW RELEASE TITLE

徹底攻略 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

●SPECIAL REPORT

見逃せない！ 期待作の新着情報が満載だ!!

●COMING SOON SOFT

発売直前ソフトをピックアップ!!

●NEW RELEASE TITLE

新作タイトルを超速でお届け!!

●COMPLETE GUIDE

やりこみ派のために、お役立ちデータ付きで徹底攻略!!

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター

特報 SPECIAL REPORT

今回は、「MSH VS. ～」のボスであるアポカリプスとサターン版の隠し要素の出現コマンドや条件を紹介だ。

●カプコン●10月22日発売●ソフト単体5,800円 拡張RAMカートリッジ4MB同梱7,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ4MB必須

プレイヤーの前に立ちはだかる最強そして最大の敵

前作の「X-MEN VS. ～」でもボスとして登場し、プレイヤーを恐怖のどん底におとしいれていた魔人アポカリプス。今回は新たに目から強力なレーザーを放つという技をひっさげて登場。ふたたび、プレイヤーの前に立ちはだかる。

巨大な体でプレイヤーを攻撃してくるアポカリプス。その攻撃は特徴的で左腕をドリルや鉄球に変化させ、攻撃してくる。その猛攻を耐え抜き、アポカリプスを倒すことができると、その後さらに凶悪な敵が待ち受けている……。

画面全体を覆ってしまうほどの大きさを誇るアポカリプス。リュウなど腕の大きさにも満たないほどだ。

その巨大な手は振り下ろしただけで、強大な衝撃波をともなう。さらに中央に見える照射衛星で肩から発射されたレーザーを跳ね返し攻撃をしてくることもある。

手をドリルに変えての攻撃。もしうっかり攻撃を食らってしまうと、とんでもないダメージを。

アポカリプス

アポカリプスの登場シーン。登場したときは普通のサイズだが、ラウンド開始と共に巨大化しプレイヤーを攻撃をしてくる。ちなみにアポカリスの体力ゲージは右下に表示される。

アポカリプスにダメージを与えるには、その巨大な左腕か、頭部に攻撃を与えるしかない。ただ、こちらが攻撃をしているときでも、肩口から発せられるレーザーや追尾する弾で反撃をしてくる。

アポカリプスの目から発せられる高出力のレーザー。そのレーザーでの攻撃を食らってしまうと一瞬にして多段ヒットし、約半分くらいの体力を奪っていく。撃ってくる前兆を見極め、素早く回避しよう。

アポカリプス

一番最初のミュータントといわれ、数千年の時を超え生き続ける魔人、アポカリプス。強きミュータントだけが生き残る価値があると考え、X-MENチームと幾度となく対立し、壮絶な戦いを繰り広げている。さらに、アポカリプスは不死のミュータントであり（コミック、エイジ・オブ・アポカリプスでは死んでいるが）、39世紀の未来でも存在しているらしい。ちなみに原作では、X-MENチームと協力して戦ったことも……。

一足お先に隠しコマンド一挙公開!!

隠しキャラクターセレクト

アーケードでおなじみの隠しキャラクターたちの選択コマンドを発売に先駆け紹介しよう。サターン版ではコマンドがアーケードに比べかなり簡単になり、キャラクターの選択ミスをすることは、まずなくなったのだ。

この２人のヴァリアヴルコンビネーションは一見の価値あり。

隠しキャラクターにもそれぞれストーリーがしっかりと用意されている。

勝利デモもセリフが変化している。そのキャラクターの性格や設定がわかるセリフも？

ここでスタートを押しながら決定すればUSエージェントが使える。

選択方法

サターン版のコマンドはアーケード版のそれより簡易化されているため、簡単に選択できる。隠しキャラクターも通常のキャラクターと同じく、４色から選ぶことが可能だ。

使用キャラクター	出し方コマンド
メカザンギエフ	スタートボタン+ブラックハートで決定
日焼けしたさくら	スタートボタン+ハルクで決定
シャドウ	スタートボタン+ダルシムで決定
USエージェント	スタートボタン+ベガで決定
メフィスト	スタートボタン+オメガレッドで決定
アーマースパイダーマン	スタートボタン+スパイダーマンで決定

CPU乱入

ある条件を満たすと出現するCPU乱入キャラクター。特にシャドウはかなり厳しい条件だが、毎回ねらってみるのもおもしろい。

出現条件はアーケード版と全く同じ条件になっている。

条件その1

①最初からゲームをスタート（乱入不可）。
②ノーコンテニューであること。
③選んだキャラクターが２人とも生き残っていること(勝利しても､パートナーがやられていてはダメ)。
④以上の条件を満たし、さらに乱入キャラクターごとの条件を満たすこと。
以上の条件を満たしていると、６戦目が始まると同時に乱入。そのまま戦うことになる。

条件その2

キャラクター	出し方コマンド
メカザンギエフ	・全ての勝負がハイパーコンボフィニッシュで、そのうち４回以上、ヴァリアブルコンビネーションフィニッシュで決める。
日焼けしたさくら	・全ての勝負がハイパーコンボフィニッシュで、そのうち２回以上、ヴァリアブルコンビネーションフィニッシュで決める。
シャドウ	・全ての勝負がハイパーコンボフィニッシュで、そのうち4回以上、ヴァリアブルコンビネーションフィニッシュで決める。 ・全ての試合でファーストアタックを取る ・毎試合ごとに、先発キャラをチェンジする。

補足：シャドウの出現条件にある先発キャラクターチェンジのやり方。次の対戦前に表示される画面でパンチボタンを３つ、次の対戦が始まるまで押しっぱなしにすると先発キャラクターが交代される。

OPTION

自分がプレイしやすいように設定を変更できるオプション。ここにも隠し要素があるのだ。

サターン版では①の条件を満たすことで、以下のことができる。
●アーケード／VSで同じキャラクターでタッグが組める。
●ゲームスピードを８段階から選べるようになる。
●VSモードのみ、体力ゲージ回復（常にMAX）の設定。
●オリジナルカラーが選択できる。
さらに②の条件を満たせばアーケード／VSでハイパーコンボゲージを常にMAXにする設定が可能。

①アーケードモードでエンディングを見る（コンテニュー可）。
②アーケードモードであけぼのフィニッシュを３回以上出し、ノーコンテニュークリアをする。

次回予告

次回、発売直後の「MSH VS. ～」を徹底攻略。基本システムの徹底解説はもちろん、隠しキャラクターの技表も掲載。まず、これを読んで「MSH VS. ～」独特のシステムや世界を理解しよう。

サタマガ流徹底攻略開始。まずは基本システム編だ！

NOëL 3
ノエル3

完成度 95%

- ●パイオニアLDC●12月発売予定
- ●6,800円
- ●アドベンチャー●全年齢推奨
- ●1人プレイのみ●3枚組

メーカーから一言
先日、予約特典用のROMを触ったんですが、素晴らしいデキに思わず拍手。30数名のクラスメイトを和倉古都海がナビしてくれ、すべてを見ようとすると2時間以上もかかってしまう代物!! サタマガさんにお願いして、急遽紹介してもらいました！

2013.12.24 クリスマス・イヴ―

ゲームショウで「NOëL 3」を体験プレイした人、どんな感触だったかな？ 高い完成度に驚いたことと思う。今回は、完成に近づきつつあるシステムと、由香や代歩に次ぐ新キャラクターを紹介する。ショウに行けなかった人、触れなかった人は発売まで記事で我慢だ。

システムについての新たな情報と2人の新キャラクターを詳しく紹介する

緊迫した状況の中での女子高生らしさ――彼女たちの日常と非日常――のドラマを描いたアドベンチャーゲーム「NOëL 3」。ビジュアルフォンでの会話、情報収集のためのコンピュータウイルスによるハッキングなど、さまざま要素が詰め込まれている。テロリストに囚われた人質を、全員無事に助け出すのが今回の目的なのだ。

今までのシリーズよりも、ハードな世界観が前面に押し出されている本作。ただのギャルゲーではない、ゲーム性の高さを実感してほしい。

SUCCESS
MISSION COMPLETE
DOWNLOAD DATA
PERSONAL
以上のデータを入手しました

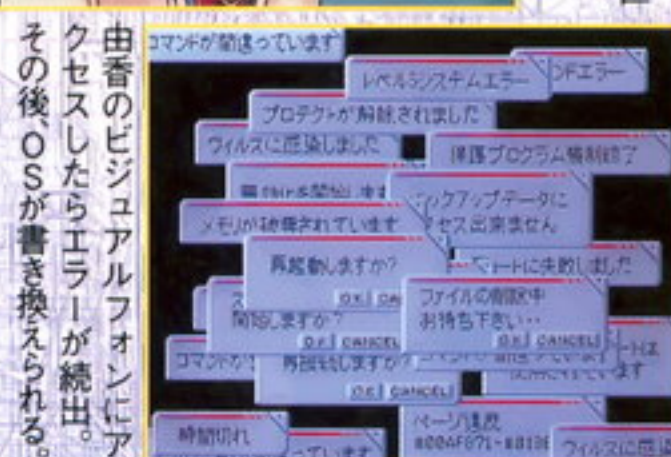
―彼女たちの日常は、非日常へと変貌する

STORY

夏の海で偶然出会った、主人公と由香、代歩、恵壬の3人。その後、何度か電話で会話を重ねていた由香から、クリスマスパーティーの招待状メールが届いた。プレイヤーは、江珂高校3年B組のプライベートパーティーに参加することにしたが……。

映像+音声で、凝った作りの招待状メール。"プレゼント持参で"だってさ。

由香から、江珂高校のある巨大ビル「アクア・タワー」へのハッキングを頼まれる。

由香のビジュアルフォンにアクセスしたらエラーが続出。その後、OSが書き換えられる。

ところがパーティ当日、由香から「アクア・タワー」のハッキングを頼まれたプレイヤー。一方的に通信を絶った由香に連絡を取ろうとしたら、強引にOSを書き換えられてしまった。

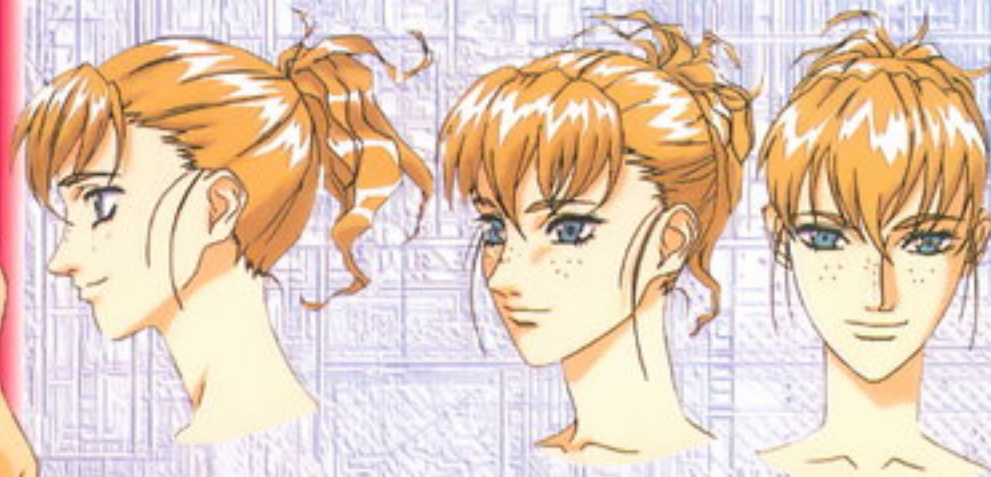
どうやら、タワーは謎のテロリスト集団に占拠され、由香たちのクラスメイトが人質にされたようだ。そこで、由香が強引に書き換えた新OSを使い、タワーをハッキングして情報収集や人質誘導を行っていくのだ。無事に全員救出させられるかは、プレイヤーの手腕にかかっている!!

次々にテロリストに襲われる生徒たち。ただ、クリスマスパーティーを開こうとしていただけなのに……。

2人の新たなキャラクターが"勇気"と"笑い"を添えてくれる

西村(にしむら)知奈(ティナ)

運動神経抜群の帰国子女

ハーフでアメリカからの帰国子女であるティナ。運動神経は抜群に良く、勝ち気で負けず嫌いの性格からか、恵壬をライバル視している。

クラスメイトを救出すべく、恵壬とともに積極的な行動に出る彼女。その運動神経を生かし、大活躍するのか?

和倉(わくら)古都海(ことみ)

天然ボケの不思議少女

古都海は神戸生まれの京都育ちで、おっとり、のんびり、天然ボケな性格。緊迫した状況の中でも、代歩との漫才(!?)で笑いが絶えない。当然、ボケ担当だ。

彼女は、禁断症状が出るほどの肉球好き。パーティー当日も、代歩にペットの"たらふく"を連れてくるように頼んだくらいだ。

少しずつ見えてきた「N3」の

由香に強引に書き換えられてしまったOS（オペレーション・システム）には、ハッキングに必要な機能が満載。機械オタクの彼女ならではの「かゆいところに手が届く」作りになっている。VISUAL PHONEは主に由香や代歩、その他の生徒たちとの連絡用に使うことになる。NETWORK CONNECTORでは情報収集のためのハッキングを行い、PANCSで校内の状況確認を行う。入手した情報は、FOLDERに整理されて蓄積される。これらの機能をフル活用し、テロリストに囚われた江珂高校の生徒たちを救出する。

緊迫感の演出のため、会話ボールの流れるスピードは結構速い。ボーッとするな。

VISUAL PHONE

「NOëL」を特徴づけているシステムであるビジュアルフォン。今回の会話には「人質救出」という目的があるため、状況の聞き込みなどの情報収集がメイン。でも、そんな緊迫したムードの中でも聞ける、気の抜けるようなちょっとした会話も「NOëL」の楽しみのひとつだ。

入手した情報を、確認のために由香に見てもらう作業も必要になる。

彼女たちとの会話から、現在の状況を把握し、事件解決への糸口を見い出すのだ。

自分から彼女たちにアクセスすることは不可能で、留守電に切り替わる。彼女たちが安全を確保したときに、向こうから連絡をくれる。

留守電もちゃんとあるよ

岡野 由香

由香は、機械いじりが大好きな、女子高生には珍しいタイプ。それが功を奏してか、今回ではヒロインの座に輝く。彼女の作った自慢のメカが大活躍するぞ。

NETWORK CONNECTOR

ハッカー由香ちゃんご自慢のコンピュータウイルス“ナノ君”。タワー内のノード（端末）にアクセスして、情報を引き出す重要な役目を担っているこのシステム。行動を起こすたびに時間はどんどん経過していくので、素早く的確な判断が要求される。

RESEARCHでハッキングの成功率を知ることが可能。成功率には、ナノ君の組み合わせがかかわってくる。

ハッキングに成功すれば、このようにデータが入手できるのだ。

ハッキングにより、ナノ君のヒットポイントは減少する。これもハッキング成功率に影響する。

ナノ君大活躍!!

NANO
慎重型、堅実型、攻撃型と3種類あるナノ君のそれぞれの名前。親しみを込めて、ちゃんと名前で呼んであげよう。

MOOD
ノードとの相性を、この顔マークの表情で表わしている。行動不能のときは、ニコニコマークでもハッキング不可能。

LEVEL
ハッキングを繰り返すことでナノ君が成長し、レベルが上がっていく。それにより、侵入可能なノードが増える。

HIT POIN
ハッキングすると、成否にかかわらず1コマ消費。1ターンで1コマ回復し、残りが2コマ以下になると行動不能に。

アクセスしたノードに障害プログラムが存在した場合、ナノ君と衝突してハッキングエラーとなる。この後はどういった指示を与えるのか？

清水 代歩

活発でおしゃべり好き、趣味は男女交際にオシャレという、女子高生らしい代歩。今回、天然ボケの古都海との漫才で、ツッコミとしての実力を発揮する!?

ゲームシステムを解説する―

PANCS

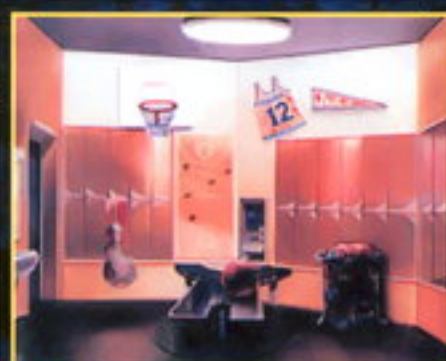
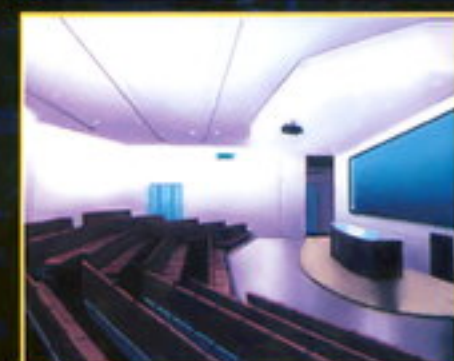
メカマニア由香ちゃん特製浮遊型カメラ、通称"思い出君"。ビデオも写真も撮影可能だが、今回はスチルモード（写真）で活躍する。1回の命令で3カ所まで飛ばすことがで可能で、所要時間は1カ所につき3～4分。撮影終了後、即座に画像データが転送されてくる。

思い出君を飛ばす 場所指定

手当たりしだいに飛ばすのではなく、人質のいそうな場所を推測して必要最小限の行動を。

データが転送されると、画面上部にお知らせが。

現在の状況確認 画像照合

データがなければ照合不能。捕まっている生徒が誰だか分からない。

入手しておくこと

データは前もって

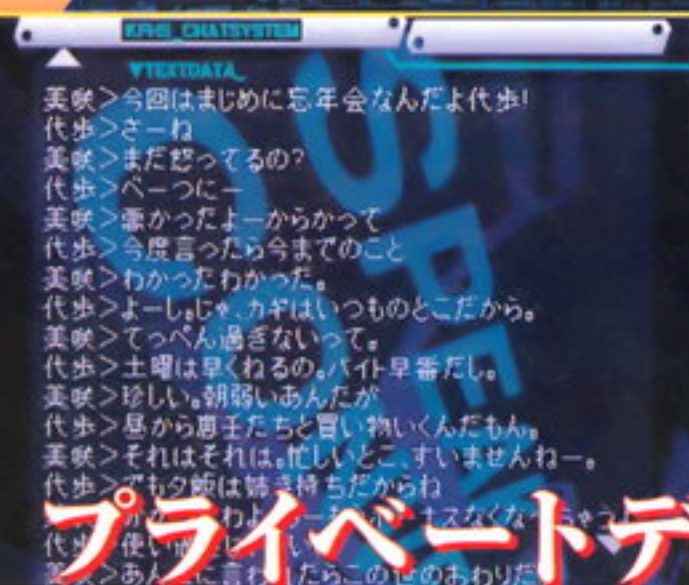
どこかで個人データを入手しておけば、データの照合も簡単だ。もし、未入手ならば、由香に見てもらって教えてもらうしかない。

FOLDER

ハッキングや思い出君で入手したデータは、このFOLDER領域に整理／蓄積される。一度参照したデータにはCHECKマークが付くので、見逃しも少ないはず。ゲーム本編とは無関係なデータ（画像やテキスト）もたくさん用意されているので、ハッキングを駆使して、それらを探し出すのも目的のひとつになるかな？

代歩や由香の過去の写真や、チャットでの会話なんかも入手できる。

プライベートデータもバッチリ

ゲーム中に入手可能な、すべてのデータを集めるには、かなり気合を入れなくては集まらないぞ。

頑張る！アリサちゃん

天才プログラマー由香ちゃんが作った、人工知能搭載の対話型OS"ARISA"。主人公のOSを無理やり書き換えて常駐させたVer.1.9は、暴走して自分勝手なことを喋り出したために、急きょVer.2.0通称"アリサ2号"に変更された。主人公の補佐役として、AIならではの的確な状況判断で、人質救出のために立派に活躍してくれるハズ(!?)だ。

佐野倉恵壬

陸上部のエースで、成績優秀という万能少女、恵壬。物静かだが勝ち気な性格。ティナは彼女をライバル視しているが、そんなことは意にも介していない様子。

【緊急情報！】今回紹介している「NOëL 3」の予約キャンペーンが開始されるぞ。詳細はランドマークに掲載している。6ページを見よ！

ファーストデートガイド第2弾!

バーチャコールS

テクノロジーの発達は、電話に映像、そして五感を体感できる機能を搭載したVHG(バーチャル・ヘッド・ギア)を普及させた——。本作は、VHGを通して出会うことになる女の子との関係を深めていく、恋愛シミュレーションゲームだ。同時に3人の女の子と会話ができる「バーチャコール」(現代のパソコンでできる、チャットのようなもの)で、お目当ての女の子と話題をはずませ、2人きりで会話するツーショットへ持ち込む。そこから、電話番号を聞き出したりデートに誘ったりして、アプローチしていくのだ。

会話中の女の子の表情はコロコロ変わる。その表情を見ながら、慎重に会話の選択をしていくことが重要なのだ。

ロックオンシステムで「キミに話しかけてるんだよ」ってアピール。

発売間近の「バーチャコールS」。初回限定版は予約した? 限定版に同梱される「よびかけ君」は、女の子がプレイヤーの名前を話してくれる優れモノ。より感情移入できることまちがいなし!

完成度 100%

- ●キッド●10月29日発売
- ●初回限定版:6,800円(2枚組) 通常版:6,300円
- ●恋愛シミュレーション
- ●18歳以上推奨

メーカーから一言

祝! 西武ライオンズ優勝!!(バーゲンに行かなくては!)ということで、「バーチャコールS」の発売まであと2週間!! みんなすご〜く待ち望んでくれていると思いますが、もうちょっとの間待っていてくださいね! 寝る子は育つって言うし……(違うか?)

よびかけ君に、あなたの名前はありますか?

あきお
あきと
あきのり
あきひこ
あきひさ
あきひと
あきひろ
あきまさ
あきよし
あきら
あつお
あつし
あつひろ
いさお
いさむ
いちろう
えいいち
えいさく
えいじ
おさむ
かおる
かずあき
かずお
かずき
かずし
かずしげ
かずたか
かずとし
かずなり
かずのり
かずひこ
かずひさ
かずひで
かずひと
かずひろ
かずま
かずまさ
かずみ
かずや
かずゆき
かずよし
かつあき
かつとし

かつのぶ
かつのり
かつひこ
かつひろ
かつまさ
かつみ
かつや
かつゆき
かつよし
かなめ
きよし
きよたか
くにあき
くにお
くにひこ
くにひろ
けいいち
けいご
けいじ
けいすけ
けいた
けんいち
けんご
けんじ
けんすけ
けんた
こういち
こうじ
こうすけ
こうへい
さとし
さとる
しげかず
しげき
しげゆき
しげる
しのぶ
しゅうじ
しゅんじ
じゅんじ
じゅんや
しょうご
しょうじ

じろう
じん
しんいち
しんご
しんじ
しんすけ
しんや
すすむ
せいいち
せいじ
だいき
だいすけ
たいち
たかあき
たかお
たかし
たかとし
たかのぶ
たかのり
たかひさ
たかひと
たかひろ
たかふみ
たかまさ
たかみつ
たかや
たかゆき
たかよし
たくま
たくみ
たくや
たけお
たけし
たけと
たけのり
たけひこ
たけひろ
ただお
ただし
ただゆき
たつお
たつや
たろう

たもつ
つとむ
つよし
てつお
てつじ
てつや
てるあき
てるお
てるひさ
てるゆき
とおる
としあき
としお
としかず
としはる
としひこ
としひろ
としふみ
としまさ
としみつ
としや
としゆき
ともあき
ともかず
ともき
ともたか
とものり
ともはる
ともひこ
ともひさ
ともひろ
ともや
ともゆき
なおき
なおと
なおひさ
なおひろ
なおや
なおゆき
のぶあき
のぶお
のぶひろ
のぶゆき

のぼる
のりあき
のりお
のりかず
のりひこ
のりひさ
のりゆき
はじめ
はやと
はるお
はるき
はるひこ
ひかる
ひさお
ひさかず
ひさし
ひさゆき
ひさよし
ひであき
ひでお
ひでかず
ひでき
ひでと
ひでとし
ひでのり
ひでゆき
ひとし
ひとはる
ひろあき
ひろお
ひろかず
ひろき
ひろし
ひろたか
ひろつぐ
ひろと
ひろのぶ
ひろのり
ひろひと
ひろふみ
ひろみ
ひろみつ
ひろゆき

ふとし
ふみあき
ふみお
まこと
まさあき
まさお
まさかず
まさき
まさし
まさたか
まさと
まさとし
まさとも
まさのぶ
まさのり
まさはる
まさひこ
まさひで
まさひと
まさひろ
まさふみ
まさみ
まさみつ
まさや
まさゆき
まさよし
まさる
まなぶ
まもる
みつお
みつぐ
みつはる
みつひろ
みつる
みのる
もとき
やすお
やすし
やすたか
やすのり
やすひこ
やすひさ
やすひと

やすひろ
やすまさ
やすゆき
ゆういち
ゆうき
ゆうさく
ゆうじ
ゆうすけ
ゆうた
ゆうや
ゆきお
ゆきのり
ゆきはる
ゆきひこ
ゆきひろ
ゆずる
ゆたか
よういち
ようじ
ようすけ
ようへい
よしあき
よしお
よしかず
よしき
よしたか
よしと
よしなり
よしのぶ
よしのり
よしはる
よしひこ
よしひと
よしひろ
よしふみ
よしや
よしゆき
りゅうじ
りょうじ
りょうた
わたる
やすあき

他にあだ名が……
あき
あつ
えい
かつ
かず
きよ
くに
けい
けん
こう
しん
しげ
しゅう
しゅん
じゅん
しょう
せい
そう
たい
たか
たく
たけ
たつ
ただ
だい
てつ
てる
とし
とも
なお
のり
のぶ
はる
ひろ
ひで
ひさ
ふみ
まさ
みち
みつ
みき
むね
もと
やす
ゆう
ゆき
よう
よし
りゅう
りょう

女の子がキミの名前を呼びかけてくれる!

明るく元気、病気になんか負けない! 瀬能小夜子 SAYOKO SENOU

小さな頃から患っている病気のせいで、入院生活を続けている小夜子ちゃん。友達もいないし、遊びにも行けない彼女がバーチャコールを始めるのは当然でしょ。雑誌を読んだりして、オトナの情報だけはちゃっかり勉強しているみたいだけど。彼女から「外出許可が出た」って連絡があり、病院まで迎えに。そして、彼女の行きたがっていた水族館に連れていくことにした。

【 小夜子 】
えっと、外出許可がもらえたので電話しました。

【 小夜子 】
何なら・・・悪いようにしてくれてもいいよ・・・・・・

本物の彼女に会えるなんて、外出許可が出るまで待ってたかいがあった! ワンダーポリスで遊びまくったあと水族館に誘ったら、思ったより喜んでくれたみたいだ。

【 小夜子 】
水族館! いちろうさんてスゴイ♥ どうしてわたしの行きたかったトコ知ってるの?

情報先行型のちょっとオマセな小夜子ちゃん

バーチャコールで話をしている時から、恋愛関係の話題に興味を示す彼女。ちょっとエッチな会話になると照れてしまうけど、興味津々って感じがわかる。会って話をしていたら、「何なら……悪いようにしてくれてもいいよ……」ってちょっといきなりすぎる発言が。しかも、デートの締めくくりに誘った水族館で、人には言えないドキドキ体験が……。

【 小夜子 】
こんなトコじゃダメだよ・・・・人に見られちゃう!

スチュワーデスの制服がとってもお似合い 神楽坂ちさと CHISATO KAGURAZAKA

情報収集のためにバーチャコールしていたちさとサン。第一印象はかなりキツめで、なんか人を避けてるみたいな感じ。何度目かのツーショットでおもしろトークを展開していたら、「お酒に付き合って」、と彼女に誘われたのだった。

【 ちさと 】
それじゃ、酒豪のおねーさんのおつき合いを頼もうかなぁ♡

【 ちさと 】
ひどいわよ、ムリヤリなんて・・・・バカァ

実は、今日のデートはスチュワーデスの制服でってリクエストしたんだ。こんな俺の願いを聞いてくれるなんて……感激あまって、ちさとサンに強引にキスをせまった。この反応は、嫌がってないのかな!?

【 ちさと 】
大丈夫です・・・・私の身体は特別製♥ アルコールなんて一瞬で分解しちゃう・・・・かぱっ おかわり♥

【 ちさと 】
私も、いちろう君、きっと待ってると思って・・・・

ちさとサン、キレる!

ちさとサンはお酒にめっぽう強いらしく、ウォッカを何杯も一気飲み。そんな彼女に強引にキスしたりしてイチャついてたら、チンピラにからまれてしまった。ボコボコにされた俺を見て、彼女は……。

【 ちさと 】
誰が化け物ですって! あなたたちみたいな、女の子に対する礼儀を知らない人達はぁ・・・・・・こうです!

マッドサイエンティストに憧れる 藤島 綾香 AYAKA FUJISHIMA

綾香ちゃんは、科学が好きなちょっと変わった女の子。人と接するのが嫌いみたいで、バーチャコールでの会話もなんか素っ気ない。実は、過去にあった事件がトラウマになってるみたいだけど……。そんな彼女を優しく包むような会話運びで、なんとかデートに誘うことに成功。知性派の綾香ちゃんは、ワンダーポリスでのパズルゲーム勝負で燃える！

手をつなごうとするたびに「きゃぁぁー」って叫ぶんだもん。俺はそれ以上のコトがしたいんだけどなぁ。

特別な事がないと……って、俺と会うのは特別って事なのかな。おもいっきり楽しませなくちゃ。

キスのお返しは注射器!?

人見知りの激しい綾香ちゃんは、男の人と付き合ったことも、出掛けたこともないらしい。手をつなごうとしたら叫ばれるし、キスしてみたら、注射器を刺されて気絶させられた。いつも持ち歩いてるのそれ？

殴って殴って情報収集 武者小路可憐 KAREN MUSYANOKOUJI

花婿探しでバーチャコールにアクセスしているらしい彼女……と呼ぶのもおこがましい“あの人”は、一体何者？　人間とは思えないフェイスと迫力ボディで主人公を圧迫する。五感を体感できるVHGだから、気持ち悪い奴にはパンチをお見舞い！　可憐とはデートができない（したくもない!?）けど、ツーショットに持ち込めばそれなりのメリットもある。会話に耐えられればの話だけどね。

デートはできない？

番外編

「宇宙と交信している物体X」ってカンジの可憐。こんな奴にせまられる俺って、世界一、いや宇宙一の不幸者かも……（泣）。

おマヌケ

ツーショットで殴ると、他の女の子の「好きなもの」、「やりたいこと」を教えてくれる。

わがままなヒロイン!? 有栖川光海 MITSUMI ARISUGAWA

SPECIAL DATE REPORT

光海ちゃんとはバーチャコールで会えないので、直接電話をすることで話が進む。彼女は特別に、出会いを含めた2回のデートをリポート!

出会いを求めてSHIBUYAの街をブラブラしていた俺に、声をかけてきた光海ちゃん。もちろん、逆ナンパじゃなく、妄想にふけっていた俺を心配してくれただけらしい……。だけど、お茶に誘ったらあっさりOKしてくれて、本当に逆ナンパじゃなかったのか疑いたくなった。別れ際にバーチャコールのアクセスカードをくれたんだけど、これって新手の押し売りなのか!?

いきなりのお誘いも簡単にOKしてくれた光海ちゃん。とりあえず喫茶店に入って、光海ちゃんの名前の話題でいい雰囲気に。ところが、昼の3時だってのに、「門限だから帰らなくちゃ」って言い出した。キミは一体どこに住んでるんだ？　とりあえず、渋る彼女を説得して電話番号だけは交換したから、あとで電話してみようっと。

初デートのお誘い!?

電話で話をしていると、なんだか昔からの友達だったような気軽さが出てきた。そんな時、彼女が来年受験する「清心女学院」の学校見学についてきてほしいと頼まれた。デートとは呼べないかもしれないけど、光海ちゃんに会えるならってOKした。

清心女学院に忍び込み

学校見学といっても、光海ちゃんが勝手に見に行くだけ(笑)。彼女とコッソリ校内に忍び込んだんだけど、生徒に気付かれ、危うく見つかりそうになったんだ。

“学校見学”というより、“見に行く”ってことでしょ？　しかも、見ただけで「絶対に合格しそうな気になってきた」だって。あまりにお気楽な考え方に文句も言えず。彼女が言うには、入学するイメージが重要なんだって、そんなもんかなぁ。

まともな食事をとっていない俺を心配してくれている光海ちゃん。「友達にご飯を作ってもらったら?」っていうから、だったら“友達の光海ちゃん”が手料理をごちそうしてよ、ってお願いしたんだ。そしてついに、光海ちゃんが俺の家に来てくれることに……。

食べます、食べます。なんてウレシイことを……感激です。

新婚さん気分!?

キッチンでカレーを作っている光海ちゃんが、ときどき悲鳴を……。食べられるものを作っているのかな(汗)。

ROX 6=Six

君の頭脳と反射神経に挑戦！衝撃の落ちモノパズル!!

落ちモノゲームの多くは、ブロックの色や縦横の積み方・並べ方で消去する、というのが主流だ。ところがこの「ROX」では、従来のものとは違って、ブロックを"挟んで消す"ことをルールに取り入れたのだ。そのため従来の落ちモノと比べると、ずいぶん斬新で、難易度も手応えがあるものに仕上がっている。

ステージ（レベル）はループではなくレベル20で完結となっているため、スコアアタックがかなり熱く楽しめる。より高い点をたたき出すには、連鎖をいかに組むかにかかってくるぞ。

完成度100%
- ●アルトロン
- ●'98年10月22日発売
- ●5,800円●パズル●全年齢推奨
- ●2人プレイ可

メーカーから一言：ブロックの数をすばやく判断し、うまく配置していくというこのパズル。反射神経だけでなく、知力も必要となるのです。大量連鎖を狙うなら、ブロックの色にも注意！　なるべく同じ色で挟んで消すのが、クリアのカギとなるからです。　（広報・木立）

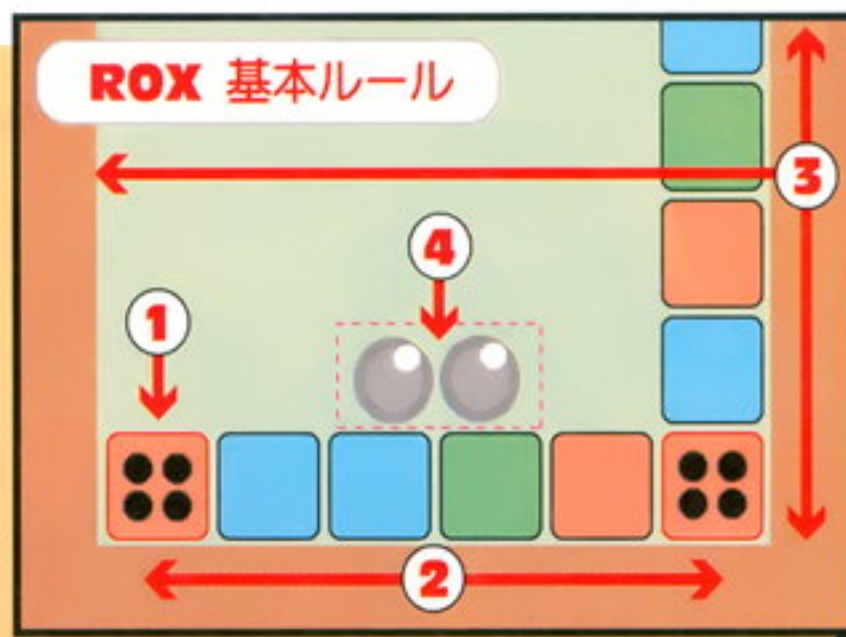
数、色、縦横の並び全てを判断せよ!!

1 同じ数で挟む
まずはブロックの数に注目。右図のように4を起点として消す場合は、間に4つのブロックを置いて、その両端を4のブロックで挟む。すると、そのブロックが消えるのだ。

2 同じ数、同じ色で挟む
同じ色と同じ数字のブロックで両端を挟むと、挟まれたブロックが、数字・色に関係なく端のブロックと一緒に消える。一気に消すことができるので、積極的に狙っていこう。

3 横の最大は"4"まで
ここで注意しておきたいのが、横には最大6つのブロックしか並ばない、ということ。すなわち5と6のブロックは縦目でなければ消えないのだ。慎重に並べていこう。

4 フラッシュボール
もし間違えて積み上げてしまっても、諦めてはいけない。「フラッシュボール」が落ちてくれれば、その周囲1ブロックずつを消すことができる。思わぬ連鎖が発生することも。

ROX 基本ルール

レベル1～ LEVEL 1~
まずは1色のブロックから。数にのみ集中すればよいので余裕。連鎖の練習をしてみよう。

レベル5～ LEVEL 5~
ここで、がこん！とレベルアップ。色にも注意をしながら、慎重に消していこう。

レベル10～ LEVEL 10~
ここまで来るともう大変。スピードは速いわ、色は増えてなかなか消えなくなるわで苦戦必至。

もう大変！！

レベルが上がる → 色が増える → てんやわんや!!

ブロックが増えるごとに、画面横にあるレベルゲージが増え、それがいっぱいになるとレベルアップ。レベルが上がるごとにブロックが落ちるスピードも速くなるので気が抜けないぞ。

対戦モードではおじゃまブロックまで！

対戦モードでは、シングルプレイでは落ちてこない"おじゃまブロック"が出現。挟む以外消すことができないが、隣接するブロックを消せば、通常のブロックに変わるぞ。

これがおじゃまブロック
このブロックは、消したブロックの数に比例して相手に落ちる。ますます対戦が熱くなる！

めざせ！レベル20クリア!! ワンポイントアドバイス!!

その1 まずは縦目に集中！6でブロックを一掃!!
なるべく下の段に6を置いて、すぐさまブロックを6つ積み重ねる。そして6が落ちてくるのを待つ方法。他のブロックを、さばいて持ちこたえろ!!

1つでも数を間違えると、一気にピンチ！中級者以上向けだ。

その2 4をはじに集めて1ラインずつ消す!!
横に並ぶ最大数4を端に集めて並べ、一段ずつ消していく方法。色が増えていくと辛くなるが、積む色をミスしなければ、堅実な攻略法だ。

上に積み上がらないぶんだけ、余裕がある。色をしっかりチェックしておこう。

NEW!

カプコン ジェネレーション ～第4集 孤高の英雄～

完成度 100%

●カプコン●11月12日発売●5,800円●バラエティ●全年齢推奨

嵐の戦場を駆ける、男たちの戦いを、3つも味わえる！「カプジェネ」シリーズ第4集の登場だ。

戦士の戦いは終らない——3つの戦場に今、戦火が上がる

カプコンのアーケードゲームの歴史を振り返るこのシリーズも、ついに4作目の登場となった。今回収録されているのは、「戦場の狼」（1985年5月）、「戦場の狼Ⅱ」（1990年4月）、「GUN SMOKE」（1985年11月）といった、人間同士の争いを題材にした3作品となる。いずれも当時を代表するシューティングゲームだ。

コレクション

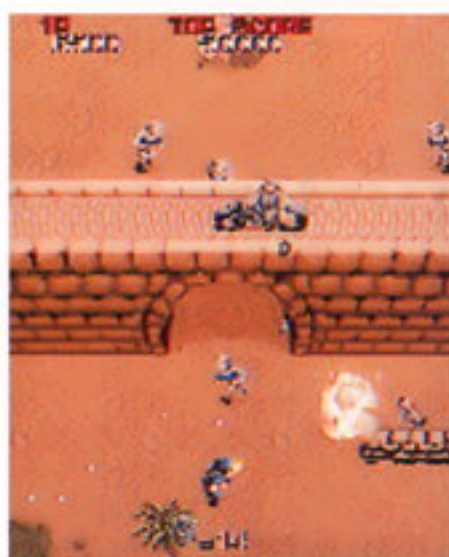
おなじみのこのモードでは、各ゲームの内容紹介やサウンドテストを用意。攻略法やキャラクター紹介も見ることができる。熱き戦いの世界に浸るためには欠かせない要素だ。

この時代のゲームは難易度が高いので、攻略法が見られるのはとてもうれしい。キャラ紹介もマニア心をくすぐる!?

悪の軍団を壊滅せよ

戦場の狼

プレイヤー任意スクロール型シューティング。全8ステージ構成で、ステージの最後には悪の軍団の要塞がプレイヤーを待ちうける。武器はライフルと手榴弾。手榴弾には弾数制限があるが、一度に多くの敵を倒せる重要アイテムだ。

連れていかれる捕虜は、画面から消える前に左右の敵兵を撃ち倒して救出だ。

橋の下をくぐり抜けるときも気は抜けない。敵は容赦なく攻撃してくるぞ。

手榴弾は、弾数制限があるものの攻撃範囲が広い。弾薬箱で補給しながら進め。

狼の孤独な戦い

かつて狼と呼ばれた男達がいた……

戦場の狼Ⅱ

前作、「戦場の狼」の続編で、次々と現れる革命派を倒しながら進んでいき、囚われの大統領を救出するのが目的。前作同様、プレイヤー任意スクロール型シューティングだが、3人同時プレイができるのが本作の最大の魅力だ。

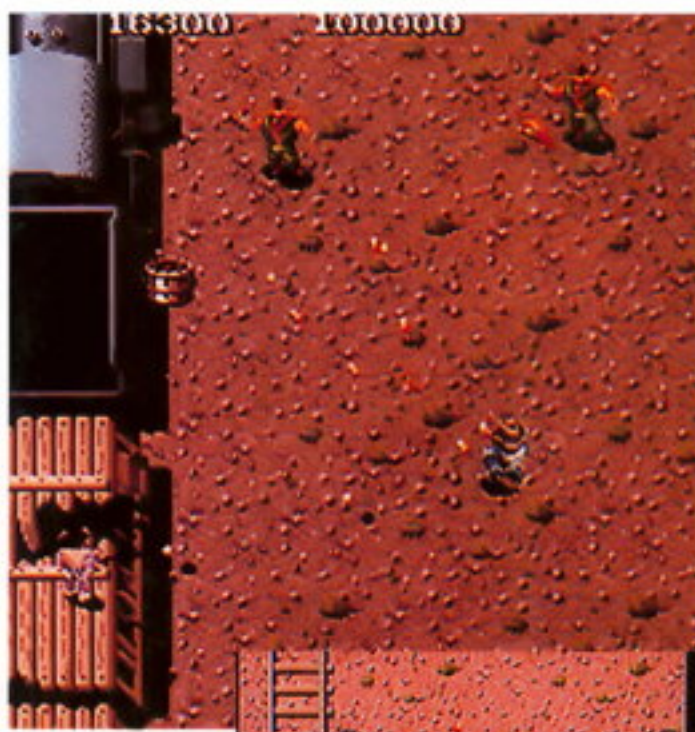
3人まで同時プレイができるので、コンビネーションプレイが可能。敵の乗り物にも乗ることができる。

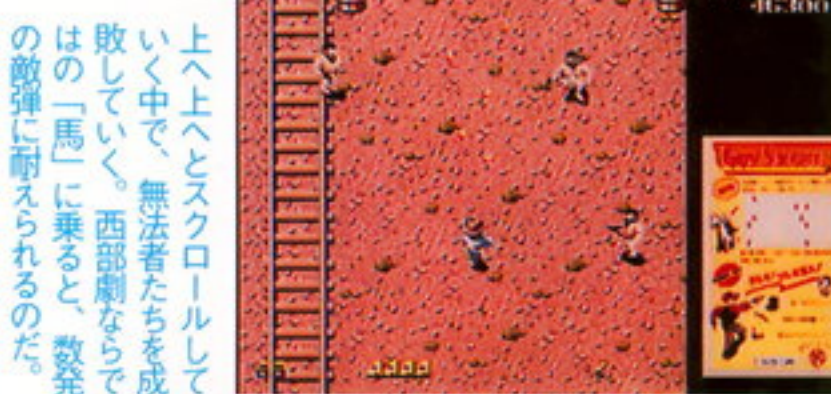
ステージのボス。嵐のような弾幕をかいくぐって攻撃するのだ。

狼たちの伝説再び

嵐を呼ぶ銃弾!! 必殺の2丁拳銃

GUN SMOKE

西部の荒くれ者たちを倒し、平和を取り戻すことが本作の目的。縦スクロール型シューティングで全10ステージ。レバー以外に3つのボタンを使う特殊な操作形態で、前方、右、左と3方向にショットの撃ち分けが可能だ。

プレイヤーの武器は2丁拳銃。3つのボタンで3方向に撃ち分けることができる、戦略性の高いシステムだった。

上へ上へとスクロールしていく中で、無法者たちを成敗していく。西部劇ならではの「馬」に乗ると、数発の敵弾に耐えられるのだ。

馬を駆る！

SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3

完成度 98%

●ティー・イー・エヌ研究所●11月発売予定●5,800円●パチンコ●SANKYO F・F対応●全年齢推奨

SANKYOの台が堪能できる本シリーズの第3弾は、あの人気機種夢夢ちゃんシリーズを網羅!!

"SANKYO"がパチンコファンに贈る人気シリーズ第3弾!!

パチンコファンにおなじみのヒットメーカー「SANKYO」。その人気台や懐かしの台を心ゆくまで堪能できることが好評の本シリーズ。第3弾には、フイーバーパワフルⅢやフィーバークイーンⅡ、フィーバーマジカル夢夢ちゃんといった人気の台が収録されている。もちろん釘やリーチアクション、玉の挙動なども忠実に再現。さらに液晶やドラム部分をアップに切り替えることもでき、ファンも納得のできばえとなっている。また、各種設定を変更したり、リーチ回数などのデータを研究することも可能。これさえあれば、ホールでも負け知らず!? とことん攻略して、実戦に役立てよう!!

フィーバーパワフルⅢ

今でもファンの多い、SANKYOの大ヒット作。おなじみ9分割8ライン方式のリーチアクションをとことん堪能しよう。基本の大当たり確率は240分の1だ。

懐かしのこの外観はまさにフィーバーパワフルⅢ。細かな部分もばっちり表現されている。

これまた懐かしいグラフィック。もちろんフィーバー中のグラフィックも実機そのまま。

CRフィーバースーパーナインJX

フィーバーパワフルⅢの最新後継機にあたるこの台。キャラクターも夢夢ちゃんから、妹のナナちゃんにかわり、さまざまなリーチアクションを見せてくれる。

フィーバーパワフルⅢと比べ、今風の外観。2つをじっくり比べてみるのも楽しいぞ。

液晶のグラフィックも随分ハデになった本作。もちろんアップに切り替え可能だ。

フィーバークイーンⅡ

中心にドンッと構えた巨大ドラムが印象的なこの台。迫力満点のリーチアクションで多くのファンを魅了した。大当たり確率は254分の1。

ハンドルコントローラで気分はパーラー

実機のパーツを使ったハンドルコントローラ。これを使えば臨場感たっぷりのプレイを楽しめる。これならハンドルを固定をしても怒られることはないぞ。

実機そのままの感触を味わえるハンドルコントローラーは、パチンコファン必須アイテム。好評発売中。

フィーバーマジカル夢夢ちゃん

この台も夢夢ちゃんシリーズ。もちろんデジタルも9分割8ラインが採用されている。これもまた人気の高かった機種だ。

夢夢ちゃんシリーズのこの台。こうやって比較すると夢夢ちゃんの歴史が一目でわかる? ぜひ打ち比べて見よう。

フィーバービッグチャイム

パチンコでありながら、パチスロのようにリプレイアクションや、リーチ目のある独特な台。2パターンの時短などが斬新だった機種。

独特のアクションは、今打ってもドキドキすることまちがいなし。いまだにファンが多いのも納得できるはずだ。

パチンコ実機プレゼントも!

ソフト購入者の中から抽選で、普通は手に入れることが難しい、本物のSANKYOのパチンコ台をプレゼント。封入されているアンケートハガキに、説明書の応募券を貼って申し込もう。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書

●バンダイ●発売中（10月8日発売）●2,800円●データディスク●1人プレイのみ●全年齢推奨

「攻略指令書」に記された作戦の全貌が、今明らかに！

ファン待望の「攻略指令書」発売から早くも1週間、読者諸氏の中にもすでにすべてのスペシャルデータを制覇した者もいることだろう。しかし、それだけでは「攻略指令書」を完全制覇したことにはならない。なぜなら、今回の指令書にはまだ誰も知らない指令が記されていたのだ。

今回の記事では隠しデータの紹介と併せて、未紹介のデータも一挙公開する。ビームライフルの発射音を聞きながら過ごす、ガンダムファンの眠れぬ夜はまだまだ続きそうだ。

宇宙要塞ア・バオア・クー

●ソーラ・レイの痛手を克服せよ

史実では一年戦争最後の戦いとなった、連邦軍のア・バオア・クー攻略作戦を忠実に再現したスペシャルデータ。ジオンの超兵器ソーラ・レイはすでに使われているが、ゲームシステム上の制限によりレビルはかろうじて生存している。

敵のエースを優先的に倒せ！

局地戦に突入する前に自軍ユニットの耐久値を調べてみると、右上のほうから進行している部隊がソーラ・レイで大ダメージを受けているのがわかるだろう。この中にはレビルの乗るマゼランSも含まれている。あまり先行しすぎると一瞬で敗北が決定してしまうので注意したい。事実拠点に進入しても、後方でミノフスキー粒子をまくためにしか使えないのだが、その広い指揮範囲は捨てがたいので、進入させておいた方が良いだろう。

局地戦を開始したら、あまり進軍はせずに局地戦マップの外周付近で敵部隊を待ちかまえ、近付いてきた部隊から1つひとつ確実に倒していく。敵にはミノフスキー粒子をまいてもなお命中率の高いエースパイロットの数も多いので、なるべく彼らを優先的に倒すようにしたい。

戦局に注目！

サイド6周辺ではアレックスを筆頭とした連邦軍が交戦中。まずやられることのないアレックスを軸にグラナダ方面軍と合流せよ。

オデッサ防衛戦

●マ・クベでは勝ち得なかった拠点防衛戦

連邦が鉱物資源とヨーロッパでの主導権を掌握するために決行したオデッサ攻略戦を、逆にジオンの立場で守りきるスペシャルデータ。拠点を守りきった後もゲームを続けるならば、オデッサ以外の戦局にも的確な指示を与えなくてはならない。

勝敗のカギは高性能機の運用にあり

敵はすでにオデッサ防衛部隊に肉薄しているが、当時の連邦の主力はジムや61式戦車なので、さほど苦労することなく勝てるだろう。こちらの主力もザクシリーズだが、それらに混じってドムやグフが数機いるので、戦局は有利と言える。

基本は防衛ポイントの地形効果を利用しながら迎撃する戦法だが、ホワイトベース隊だけは多数のユニットで包囲し、一気に叩く。このときに活躍するのが、ドムを指揮官ユニットとしてグフとスタックを組ませた最強部隊。アムロの乗るガンダムを撃破するときなどにはかなり役立つだろう。また、ガンダムなどの強力なユニットに攻撃を仕掛けるときは、あらかじめ物資を消費させておけばグフなどの強力なユニットが大ダメージを受けずに済むことも覚えておきたい。

STRATEGIC POINT / ODESSA
部隊表示 地球連邦 ジオン公国 中立 START 切り替え

あきらめてはいけない
生き延びることだけを考えるんだ！

戦局に注目！

宇宙を見てみると、アイナの乗るザクⅡ RD-4がシローのボールと交戦中。アイナが撃破されると、このイベント会話が見られる。

※この記事で紹介しているモードを楽しむには、「機動戦士ガンダム ギレンの野望」（発売中／6,800円）が必要です。

第三勢力の登場

●3軍入り乱れての大乱戦

「ギレンの野望」をクリアしたプレイヤーのみが可能だった、第三勢力でのスペシャルプレイを労せずして実現。これを待ってた人は多いはず。

時間がなくて第三勢力を出せなかった人には嬉しいデータだ。

このスペシャルデータは、他のデータと違い特殊な戦局を再現したデータではない。これをロードするとシステムデータ領域に第三勢力でゲームを始めるためのデータが書き込まれる。そう、「ギレンの野望」では膨大な時間と高度な戦略をもって初めて可能とされた“ティターンズ”、“正統ジオン”、“ネオジオン”でのプレイが実現するのだ。

第三勢力でプレイするときの最大の特徴はゲーム開始直後から自軍、連邦、ジオンの3軍が存在するという点。このため激戦区では3軍入り乱れての消耗戦が展開され、莫大な資源や資金が必要となってくる。全体の情勢をよく見て、弱まってきた勢力は早めに叩くべきだろう。

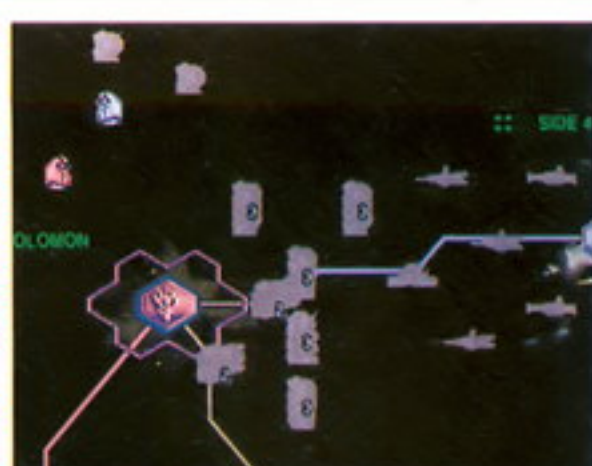
戦局に注目！

第三勢力が発生していると一部のキャラクター能力が変わるほか、兵たちがどの軍に所属しているかも変わる。特にネオジオンの兵の豪華さには恐ろしいものがある。

公国の落日

●大戦末期の戦局を挽回できるか!?

一年戦争末期、連邦のソロモン攻略作戦が発動した直後の戦局を再現したデータ。地上ではキリマンジャロ基地が徹底抗戦を続けているが……。

ソロモンに迫る大部隊。しかしジオンにはビグ・ザムがある！

史実における一年戦争の末期ということで、部隊配置だけでなく資金、資源でも圧倒的劣勢に立たされているジオン。この戦局からの挽回を図るには、まず目の前に迫っている連邦の大部隊から数少ない自軍拠点を守ることから始めなくてはならない。

このとき宇宙拠点ソロモンを守りきるのは、実はさほど難しくない。なぜなら、ソロモンにはビグ・ザムがいるためだ。これを本拠地に置いて、近付く部隊を片っ端から撃ち落としていればよいのである。

地上拠点キリマンジャロは若干戦力不足の感が否めない。ア・バオア・クーでドワッジを生産、輸送してやることと、それを受け取るための時間稼ぎが急務となるだろう。

戦局に注目！

大多数が宇宙へと逃げ延びたジオン地上軍だが、ロンメル率いる“青の部隊”などはいまだ徹底抗戦を続けている。ドワッジを生産しつつ、宇宙からの増援を待て。

迫り来るジオン

●地球連邦軍最大のピンチ

残された自軍拠点がジャブローだけという限界状態からの反抗を余儀なくされる上級者向けデータ。原作では倒れたジオン兵たちも猛攻に参加。

もちろん、宇宙拠点はすべてジオンのもの。つらすぎる。

このデータでのプレイは、まず全軍をもってジャブロー付近の敵部隊を全滅させることから始まる。次にフライマンタやTINコッドなどを敵重要拠点に接近させ、進入／脱出を繰り返して敵のユニット生産を邪魔する。その間に自軍は戦力を整えてカリフォルニアに攻め込むのだが、このときあまり悠長に軍備を整えていると、いくら劣勢を挽回してもターンオーバーは免れない。諜報能力を上げ、敵拠点内の部隊数と相談してギリギリの戦力で攻め込みたい。こういった状況では弱いユニットを先発隊として進入させ、1～2ターン経過後に先発隊が敵をおびき寄せたところを逆方向からの本隊が強襲する“おとり作戦”が有効だ。

戦局に注目！

高度な戦略を追求するのもよいが、猛攻を仕掛けるジオンの布陣を眺めるのもまた楽しい。史実ではホワイトベース隊の攻撃で死亡したガルマがアッザムに!!

連邦の力

●無力な敵を圧倒する快感

自軍である連邦軍の基礎／MS／MA技術レベルがすべて最高まで上がっているというデータ。1ターン目からジムスナイパーIIが作れるのだ！

初期配置は通常プレイと一緒だが、機体の性能が違いすぎる。

ガンダムワールドの史実において、連邦軍は一年戦争後期に次々と高性能機をロールアウトしている。その高性能機が序盤から戦線に投入できるという、超低難度のスペシャルデータがこれだ。「ギレンの野望」を連邦でプレイし、後半戦までゲームを進めた人ならば1ターン目からジムスナイパーIIが生産できるという、その簡単さに驚くことだろう。

このデータでのプレイは、おそらくすべてのスペシャルデータの中でもっとも簡単なもの。ただジオンを圧倒しているだけ、というのも芸がないと思ったら完全勝利までのターン数を競うタイムアタックをしてみるのもよい。戦略の幅が広いためプレイヤーの個性が出てくるのだ。

戦局に注目！

このデータでは、ただ技術力が上がっているだけなので、イベントの発生が開発条件となっている機体は生産できない。スタート直後に「作戦」コマンドを実行せよ。

次のページではいよいよ究極の作戦が明らかに！

警告 「攻略指令書」に隠されていた最終作戦を速やかに完了せよ

「攻略指令書」には、まだ誰も見たことのない最大にして最後の作戦が隠されていた——。これまでに与えられた指令をことごとく突破したプレイヤーさえも満足させる、激しくも豪華な戦局を徹底紹介。これをプレイせずして「攻略指令書」の完全制覇はあり得ない！

SECRET OPERATION

宇宙(そら)へ

●究極の戦略を投入した総力戦

攻略難易度：？？？
120ターンよりスタート

通常のプレイでは実現不可能な大部隊同士の総力戦が楽しめるのが、このスペシャルデータだ。ターン数も残り30ターンと非常に短く、現有戦力の運用が勝利のカギとなる。

戦局 SITUATION

このスペシャルデータでゲームを開始すると、まず驚くのが宇宙マップを埋め尽くさんばかりの両軍の戦力だろう。連邦、ジオン両軍が投入した最大戦力を、残り30ターンで完全燃焼させるのだ。

自軍戦力のうち、パイロットを見ればコウ、ゼロの２人のパイロットが加わり、ジャミトフ、バスク、ジャマイカンらも能力が上がっている（ティターンズモードでの能力値）うえ、すべてのパイロットのランクがＳまで上がっている。

兵器では通常開発できるすべての兵器に加えGP-01、ティターンズ仕様ガンダムも生産可能となり、ホワイトベースやガンダムなどが生産制限以上に配備されている（追加生産は不可）。

まさに究極と呼べる連邦艦隊を完成させることが可能なデータなのである。

ルナ２を包囲するジオンの大部隊と、それを迎え撃つ連邦の大部隊。ド派手な戦闘が展開。

地上では、トリントンのみがジオンの拠点となっている。早期に駆逐し、宇宙戦に集中したい。

戦略 STRATEGY

ムダのない兵員配置

このデータでは、通常プレイ時は一定数までしか生産できなかったホワイトベースやペガサス、ガンダムなどの強力なユニットが生産制限を越えて配置されている。しかしこれはあくまでも初期配置であって、生産制限が無くなったわけではない。初期配置分が破壊されると再び初期配置の数まで戻すことはできず、決められた数までの生産しかできない。

無名のパイロットを乗せたまま戦わせ、生産制限がある機体を失うのは愚の骨頂だ。

このように、ただでさえ貴重なガンダムなどの単機ユニットにパイロットを乗せないで使うのはもったいなさ過ぎる。初期配置されている無人のガンダムには必ず兵員を配属させておきたい。

ルナ2は何があっても死守

連邦唯一の宇宙拠点ルナ２。ここが陥落してしまうと、いざ地上から兵力を打ち上げるときに非常に困ったことになる。

ペガサスやホワイトベースをモビルスーツと共に打ち上げ、そこに格納することでしか物資の補給ができなくなってしまうのだ。こんな状態でソロモンやア・バオア・クーを攻略するのは不可能に近い。結局、ルナ２を落とされた時点で大勢は決してしまっているのだ。

重要な橋頭堡であるルナ２を落としては、まず１５０ターンでは勝てないだろう。

逆にルナ２が残っている場合は“輸送”で部隊を打ち上げ、戦術ラインで補給しながらソロモンを目指すと良い。

○注目の部隊配置○

各パイロットたちの競演

「ギレンの野望」に登場するすべてのパイロットが加わったこの最終作戦では、アムロとシャアはもちろん、OVAシリーズのバーニィとクリス、コウとガトーなど名パイロットたちの決戦を見ることができる。

戦闘時に会話イベントが発生する関係の深いパイロット同士は、近くに配置されていることが多い。プレイヤーの気持ちをわかってくれているバンダイの計らいに感謝！

クリス×バーニィ

“ポケットの中の戦争”でドラマを展開したクリスとバーニィ。あの名場面が蘇る。

コウ×ガトー

“ソロモンの悪夢”アナベル・ガトーとコウの会話。もちろん機体はGP-01だ。

ブライト×ミライ

こちらは本家テレビシリーズから。“不器用な男”ブライトとミライの会話だ。

隠しシナリオの出現方法

タイトル画面で

●LとRを押しながらSTARTボタンを押す

メニュー画面で

●「スペシャルセーブデータ」を選択

タイトル画面でLとRを押しながらスタートを押せば、「スペシャルセーブデータ」の項目の一番下に「宇宙へ」「天と地と」が追加されている。

SECRET OPERATION

天と地と

●史上最大の降下作戦

攻略難易度：？？？

120ターンよりスタート

左で紹介したスペシャルデータとは逆に、宇宙のほとんどを掌握したジオンが最強の部隊をもって地球制圧に乗り出すという状況。もちろん、迎撃するのは連邦の最強部隊だ。

戦局 SITUATION

連邦、ジオン両軍の大部隊が宇宙に展開しているのは「宇宙へ」と変わらないが、こちらは部隊の位置がルナ2から離れている。自軍の地上拠点はトリントンのみで、ゲームをスタートした時点では連邦の隠しユニット、ティターンズ仕様ガンダムなどの攻撃を受けている。

戦力は異常に充実しており、すべてのキャラクターがSランクまで成長しているうえに、シャアがネオジオンモードでの能力値を持ったキャスバルとなっている。また、普段は両立できないマリオン・ウェルチとイフリート改、ニムバス専用ブルーディスティニー2号機がすべて同時に存在している。さらに開発可能なすべてのジオン兵器に加え、リゲルグ、キャスバル専用ガンダム、シャア専用リックドムが生産可能となっている。

ルナ2を巡って激突する両軍の大部隊。宇宙拠点を完全掌握すれば非常に有利な戦局に。

「宇宙へ」と同じく、ザンジバルが生産制限以上に配置されているので、大事に使っていきたい。

戦略 STRATEGY

モビルアーマーが真価を発揮

ルナ2攻略の要となるのが、部隊に多数配備されたモビルアーマーである。モビルアーマーは周囲を囲まれて1ターンで落ちてしまうことも多いが、最前線にゲルググやケンプファーを立たせて後方から強力な援護射撃、という使い方をすれば大部隊同士の戦いにはうってつけの機体とも言える働きを見せてくれるのだ。

また、このデータではモビルアーマーに射撃能力の高いニュータイプ（しかもSランク）が乗っていることが多いため、普段よりも高い戦果が期待できるだろう。

モビルスーツ戦が展開している後方からビグ・ザムの攻撃が！　頼りになる機体だ。

トリントン防衛戦

このデータは残りターン数が少ないため、宇宙拠点ルナ2を落としたらすぐに部隊を南米へと降下させ、一気に連邦本部ジャブローを叩かなくてはならない。ここでも連邦の強烈な反抗が予想されるのだが、これはジオン唯一の地上拠点であるトリントンを死守することで、ある程度軽減することができる。

ゲーム開始時からいきなりティターンズ仕様ガンダムに攻撃を受け、かなり厳しいトリントン防衛戦。しかしジャブローを速やかに攻略するためには、絶対にここを落とされてはいけない。宇宙拠点から部隊を輸送して戦力を増強せよ。

部隊が少ない序盤戦ではZOCを使って敵の進入を阻み、戦力増強の時間を稼ぐ。

○注目の部隊配置○

解き放たれた英雄たち

ジオンの精鋭パイロットのすべてが参加しているこの作戦では、戦争の序盤に実力を発揮できずに倒れていった者もSランクまで成長しており、さらに最高級の機体を与えて存分に戦わせることができる。

"軍隊"を感じさせる連邦兵と違って、どこか人間臭さを持ったジオンの英雄たち。あのククルス・ドアンが、ランバ・ラルが、最強の機体を得て戦場を駆け巡る！

外伝でEXAMの研究材料となった哀しきニュータイプ、マリオン・ウェルチも健在。

シャアはネオジオン結成時と同じ能力値を持ち、名前もキャスバルになっている。

デニム・ジーン・スレンダーの3人も、超高性能機リゲルグに！　なんで？

機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

●セガ●発売中（9月23日発売）●6,800円●1人プレイ用●アドベンチャー●CD-ROM2枚組●全年齢推奨

各キャラクター別のエンディングを目指せ！

もう何度もエンディングを見た人も多いだろう。しかし、すべてを制覇しているだろうか？　このゲームでは、バッドエンドも含めるとかなりの数のエンディングがあるのだ。メインエピソードだけでも、ラブラブゾーンが現れるキャラクターの数だけある。つまり、1シナリオ4つとして約20だ。

フィーリングデータ画面に登場する女の子とは、それぞれのエピローグがあると思ってよい。

プロローグから人格の調整が必要

基本的には、特定のキャラクターと仲良くなっていれば、そのキャラクターとのエピローグ付きエンディングとなる。そのためには、人格マトリクス上のポインターを目的の女の子に近づけるのが近道。本編突入時から目的の人物に近づけるように、プロローグから人格を調整しておく必要があるのだ。

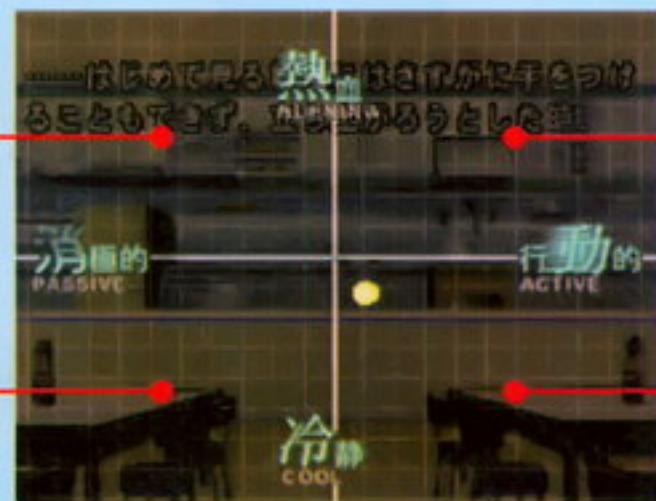
人格マトリクス画面がすべてではないが、彼女のラブラブゾーンに近づくことは重要だ。

プロローグからのシナリオ分岐プロセス

プロローグ終了時の人格マトリクスの状態によって、下図のようにシナリオが分岐する。つまり各シナリオ開始時は、それぞれのシナリオのゾーンに人格ポインターがあるということになる。それでもなるべくラインギリギリまで寄せることで、本編を有利に進めることができる。

シナリオ1 うずもれた『恋のあかし』

シナリオ3 『思いで』は刻のかなたに

シナリオ4 キミがめざす『遠い星』

シナリオ2 虚空の『遺産』

ゲキガンシナリオへ

ゲキガンシナリオの場合、最後の選択肢で「ナナコの写真を見せる」を選択すればよい。したがって、人格マトリクスは自由に調整できる。

シナリオ5 ゲキガンシティの『ひみつ』

この選択肢がポイント！

中盤までにラブラブゾーンに近づく

女の子とのラブラブなイベントは、中盤以降に集中している。中盤以降は、女の子との相性の度合いによって変化するイベントが多い。したがって、中盤までになるべく目的の女の子と仲良くなっておくこと。そしてできるだけ女の子のラブラブゾーンに近づくようにし、より好感触の選択肢を選んでいくようにしよう。

目的の女の子を目指せ！

シナリオ1／ディスク2開始時の状況。このまま冷静になれば、ルリに近づけるはずだ。

女の子別の独自イベントまで持って行け！

○ルリねらい成功

うまくいけば、ルリと親密な関係になれる。

ルリとのお風呂帰りイベントまで発生する。

×ルリねらい失敗

がんばったんだけど、ルリの表情は変化なし。

残念ながら、全イベントは見られなかった。

セーブ＆チェックで細かく調整していく

選択肢が示される場所では、一旦セーブをし、データをチェックしよう。フィーリングデータ画面を見ると、選択肢によって女の子の矢印が変化する場合がある。基本的には、人格マトリクスよりも女の子とのフィーリングを優先すべきだ。選択ミスをした場合は、ロードして別の選択肢を試そう。

セーブエリアを一カ所確保して、つねにデータをチェックしていけばよい。

※記事中のデータは、編集部で独自に調査したものです。未知の要素等によって、かならずしも掲載のデータどおりに進まない場合もあります。

シナリオ別キャラクター対策
シナリオ1 うずもれた『恋のあかし』

ディスク2以降は激しく分岐

このシナリオは、ディスク2以降での分岐が激しくなる。その多くは親密度によるものなので、ディスク1でどれだけ目的の女の子に近づけるかがポイントとなってくる。序盤のルリ争奪戦やミスマル家でのイベントは淡々と進むが、じつはそこから、人格の形成、女の子への印象付けをしておかねばならないのだ。

ラブラブゾーン分布

ルリとユリカは完全に対極の位置にある。ルリ好みの選択肢は少ないから要注意だ。エリナのゾーンへ合わせるのも難しいところ。

ユリカの場合

ユリカとは、ミスマル家やアキトの部屋でいくらでも会える。なるべく熱血でユリカに好かれる選択肢を選んでおけば、けっこう簡単にラブラブイベントが発生する。

アパートでの会話

ディスク2のアパートでの会話から、バーチャルルームイベントへ進むことができる。

エリナの場合

エリナとの出会いはディスク1では2度しかない。エリナねらいの場合はユリカが出ていくときに家に残り、人格マトリクスをエリナに向けて調整するのが基本だ。

少ない出会いをゲット

エリナを誉めると、意外と単純に喜んでくれる。2回の出会いを確実にゲット。

ルリの場合

ルリの感情は読みにくいので、つねにフィーリングデータ画面をチェックすること。重要なのは、ディスク2開始時のバーチャルルームでのイベント。アキトと入りたいと希望すれば、ルリと入れる。

バーチャルルーム

バーチャルルームでは、アキトと入りたいと指定するようにしなければならない。

熱視線タイム

ディスク2では、2人で屋台の陰に隠れるところから熱視線タイムへ進む。

その他の場合

じつはこのシナリオには、ウリバタケパターンともいえる流れがある。3人の誰とも仲良くなければ、ディスク2以降でウリバタケ関連のイベントが発生する。

ディスク2の序盤でイズミとウリバタケたちが登場するイベントがあり、大晦日前は、ウリバタケが失踪するイベントで締めくくられる。

シナリオ別キャラクター対策
シナリオ2 虚空の『遺産』

基本はディスク1でのイベント

このシナリオには、4人の女の子が登場。それぞれタイプが明確に異なっている。したがって、彼女たちに二股をかけるなどということはまず無理。

ディスク1でのイベントは、選択肢で分岐するものが多い。特定の人物に関するイベントが発生するように選択していき、なるべく彼女との出会いの場を増やしていこう。ミナト以外の女の子とは、ディスク1で熱視線タイムが発生するのでチェックしておくこと。

ラブラブゾーン分布

このシナリオは、4人の人物が序盤からはっきりしている。イネス、イズミパターンが難しい。

ユキナの場合

ユキナとの出会いは多い。なかでもディスク1での買い出しはポイントだ。それまでにユキナに近づいていれば、一緒にバーチャルルームに入れる。また、ミナト誘拐後に傷心の彼女をケアすることが重要だ。

傷心に付け込む

ミナト誘拐後、飛び出したユキナを追いかけたり、夜の散歩で親密になる。

イネスの場合

イネスはギャグが大嫌いで、ちょっと冷たいところがある。まず重要なのは、彼女に嫌われない選択をしていくということ。ミナト誘拐後に、あまりにも冷たい態度を見せるようなら、強気で接してもよい。

積極的な行動もOK!

買い出し時に出かけず残るか、夜中にトレーラーに戻ればバーチャルルームへ。

イズミの場合

イズミの場合、イネスとは正反対でギャグが大好き。ギャグ選択肢を選ぶと、彼女のフィーリングデータがぐっと上向く場合がある。ディスク1でのコスプレイベントは必見。

夜のコスプレイベント

宿営地の夜中の選択肢で座り込めば、イズミがコスプレで登場する。

ミナトの場合

ミナトは途中からいなくなるので、ディスク1での買い出しまでが勝負。バーチャルルームに入れればいい感じだ。買い出しに出る前のやりとりでも、複数の分岐があるので、すべての選択肢を試そう。

誘拐前にいい雰囲気に

買い出しにはかならず出るようにしないとダメ!

バーチャルルームに来るまでは簡単。ミナトと親密ならば、一緒に入れる。

シナリオ別キャラクター対策
シナリオ3 『思いで』は刻のかなたに

ディスク2から2つのルートに分岐

このシナリオの場合、ディスク1までは、ルリとヒカルだけしかターゲットの女の子が登場しない。ディスク2以降は大きく分岐し、月面ルートをとればリョーコとラビオがラブラブキャラクターとして登場するのだ。

ディスク2からの分岐は、人格マトリクスの状態で決まる。消極的一行動的の軸を境に、上下どちらにポインターがあるかではっきりと分かれる。つまりディスク1でのクルー集めまでが、先の展開を大きく変えるということだ。

ラブラブゾーン分布

ルリ　ヒカル　ラビオ　リョーコ

ゲーム序盤はルリ1人だけしか出ていないが、状況に応じて3人が加わる。ルリは、徐々に熱血方面にラブラブゾーンが変化していく。

人格によって明確に分岐

ディスク1終了時の人格マトリクスの状態によって変わる。2人ずつのラブラブゾーンで分かれるので、それほど不都合はない。

選択肢表の見方

各場面に登場する選択肢画面を表で示している。各選択肢には番号を振っており、本文中ではその番号で参照し解説する。

選択肢の後ろにある矢印は、人格マトリクス上でポインターが動く方向を示す。また、記号が※の場合は特定のキャラクターの方向にポインターが移動することを意味し、一の場合は人格が変化しないことを意味する。×は、特定の女の子との相性が離れるものなので注意すること。

選択肢画面番号
その場面の概要

③ヒカルにモデルを頼まれて	
・モデルを引き受ける	➡
・モデルを断る	⬅

選択肢の種類
選択肢による人格の変化

選択肢によって各キャラクターとのフィーリングも変化。イベントに影響する。

アキトとの恋は結局積極的になれずに終わった彼女。しかし主人公との新たな出会いがある。

海戦ルート

月面ルート

リョーコを迎えに行くために、ナデシコを離れ単身月面基地へ行く。

太平洋の海中に沈むチューリップを撃破し、敵の出現を止めるのが目的。主人公はパイロットとして任務に就く。

月面ルート　ラビオとリョーコのイベントはここからがメイン

月面ルートでは、ナデシコを離れて単身月面基地に行くことになる。人格マトリクスからはヒカルとルリが消え、リョーコとラビオが登場する。このあと発生するイベントは、リョーコとラビオがメインとなり、ゲットできる女の子もこの2人だけと思ってよい。

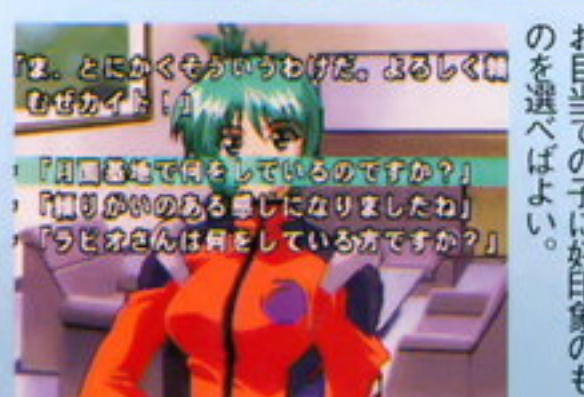
2人との関係は完全にここからのスタートとなる。なるべくお目当ての子のほうにポインターを近づけた状態で、ディスク2に入ろう。

フィーリングデータ画面にはこの2人だけしか登場しなくなる。後にルリたちと合流できるが、基本的にゲットできるのはこの2人だけだ。

月面基地・ラビオ登場

主人公は、リョーコを迎えに月面基地を訪れる。そこでラビオを紹介され、①の選択肢が登場。人格の変化は同じだが、上2つはリョーコに好感触、一番下の選択肢はラビオに好感触となっている。

リョーコから教え子のラビオを紹介してもらえる。

お目当ての子に好印象のものを選べばよい。

①月面基地でラビオを紹介され	
・「月面基地で何をしているのですか？」	⬇
・「頼りがいのある感じになりましたね」	⬇
・「ラビオさんは何をしている方ですか？」	⬇

月面基地・突然の敵襲！

3人で話をしていると、突然警報が鳴り敵襲を知らせる。リョーコとラビオは出撃するが、木連メカを繰り出す敵に苦戦。主人公も援護すべく出撃しようとするが、そこにプロスペクターが現れる。

突然敵襲のサイレン！2人は出撃して行くが……。

敵はデビル・テツジン!?

なんと敵は、木連のジンタイプメカ！しかし搭乗者は人間ではなく、ジョロたちが張り付いてコントロールしているのだ！

2人の援護のために出撃！

ラビオは月面ルートに登場！

リョーコの教え子であるゲームオリジナルキャラ。しかし活躍するのは、このシナリオだけ……。

海戦ルート ルリとヒカルのどちらかとプライベートな関係に!?

海戦ルートの任務は、太平洋の海底に沈むチューリップを撃破することにある。この場合、主人公はエステバリスのパイロットとしてナデシコに残るので、ルリとヒカルがラブラブターゲットとなる。この2人の性格は積極性において対照的だ。そのためどちらを取るか、二者択一になる場面が多い。

このルートでは、2人がターゲット。ヒカルをゲットできるのはこのシナリオだけだ。

ゲキガンガービデオの内容は？

主人公がルリと見たゲキガンガーのビデオは、水中合体をし海中で戦うエピソードだった。じつはこれが先への布石だったりするのだ。

水中で合体し、海中で必殺技を繰り出すウミガンガー。その映像に主人公の心は熱く燃える！

通路・ビデオを拾う

海戦ルートの出だしは平和。海上を太平洋に向けて航行するナデシコのなかで、主人公はゲキガンガーのビデオを拾う。それには、なんとゲキガンカードのレアカードまであるおまけつき。

廊下をうろうろとなにやら探し回っている様子？

主人公が拾ったのは、ビデオとゲキガンカード！

ブリッジ・ルリの反応

ビデオを落としたのはルリらしい。ブリッジで勤務中に②の選択肢が登場するので、下の選択肢を選べばルリの部屋へ行くことができる。なお②の選択肢は、その後2段階に人格が変化する。

みんなの前でゲキガンガービデオを持っていたことがバレて気まずいルリ。いつになく感情的なルリの姿を垣間見ることになる。

②ディスクの件について	
・この場でルリにディスクのことを聞く	↑↙
・他に人がいないときを見計らって聞く	←←

ヒカルの部屋・モデルになる

ルリの部屋へ行った場合も行かなかった場合も、ヒカルに自分の部屋に連れ込まれる。そこでモデルをやってと言われて、③の選択肢画面が現れる。快く引き受ければヒカルに好感触だ。さらにルリの部屋に行っていなければ、熱視線タイムへも進むことができる。

泣きついたかと思えば悪魔のような態度に出る。

③ヒカルにモデルを頼まれて	
・モデルを引き受ける	→
・モデルを断る	←

ルリの部屋に行っていない場合！

無理やり服を脱がされているところにルリが入ってきて……。誤解なんだよー！

ルリの部屋・ビデオ鑑賞

②の選択肢画面で「他に人がいないのを見計らって聞く」を選べば、廊下で探し物をしているルリと会える。そこで拾ったビデオを渡し、ルリの部屋でビデオ鑑賞のイベントに突入。ルリは、ゲキガンガーのビデオを食いつくように見ている主人公に、かつてのアキトの姿を重ねる。そしていい雰囲気になり、熱視線タイムに突入！

アキトが大好きだったゲキガンガーのビデオを、ルリは捨てることができなかったのだ。

ルリがまた探し物をしているので、昨日拾ったビデオを返してあげよう。

ルリといい雰囲気に

薄暗い部屋の中で、ルリといい雰囲気に。ルリはアキトのことが忘れられないのか？

ルリと熱視線タイム

このシナリオでは初めての熱視線タイム。ゲキガンガーに熱い魂を感じることができる主人公は、ルリにとって無視できない存在となったのだ。

ルリとの熱視線タイムはシナリオ1にもあるが、こちらは別パターン。めずらしく、はにかんだルリの姿を見ることができる。

頬を赤く染めたルリに熱視線を送ってみよう。

さらに熱視線を送ると、恥ずかしそうにうつむいた姿に！

ヒカルと熱視線タイム

裸でモデルをしているところをルリに見られ、誤解を解こうとする主人公。ヒカルはそんな主人公の姿を見て寂しくなり、気弱な面を見せてしまう。そこを主人公が熱視線でフォローする。

ちょっと寂しげな表情のヒカルに熱視線を送る。

自信を取り戻したヒカル。いつものヒカルに戻ったようだけどその言動は……。

チューリップに向かって航海は続く

シナリオ別キャラクター対策
シナリオ4　キミがめざす『遠い星』

ルリとミカコ、そしてアキトまでゲット？

このシナリオの場合、メグミ、ミカコに加えてアキトがターゲットとして存在する。ただしアキトとは、ラブラブという雰囲気でもなさそうなのだが……。なおディスク2の途中から、アサミもターゲットとして加わる。

今回は、メグミ、ミカコ、アキトについてディスク2の個別イベントに至るパターンを検証する。

ラブラブゾーン分布

さらにこれに、アサミのゾーンが加わる場合がある。なお下の選択肢チャート例は、この写真のポインター位置を起点としている。

コスプレイベントチェック

このシナリオのコスプレイベントは、ディスク1で3人とも発生する。繰り返しプレイすれば衣装も増えるので、全部チェックするのはけっこう大変だ。

メグミ

ディスク1の最後に⑮の選択肢が現れる。「大丈夫だよと励ます」を選べばコスプレイベントに！　チャイナドレスや着ぐるみがある。

ミカコ

ミカコとのデートイベント中にバーチャルボックスに誘われる。水着や浴衣などがあり、2回目以降のプレイではどちらも選択可能。

アサミ

水泳大会の⑭の選択肢で「隣の人に聞く」以外を選べば、その後想像で見られる。アイドル歌手や演歌歌手の衣装が存在する。

3人のラブラブゾーンへ進むディスク1でのルート

メグミパターン

メグミについては、快くマネージャーを引き受けて、言うとおりに動くのがベストパターン。沖縄から帰れば熱視線タイムに突入するので、確実にキスまで行け！　休日にミカコの電話に出ない場合、メグミとの親密度が高ければ彼女が自宅にやってくる。⑪の選択肢が現れるので、「おいしいよ」を選択すれば彼女の心をゲット！

沖縄から帰ったときに熱視線タイムまでクリアしておくと、先に展開しやすい。

選択肢チャート例

①わかった、マネージャーになる
④言われるままに沖縄へ
⑦メグミを抱きしめる
⑨電話に出ない
⑪おいしいよ
⑭仕事優先、メグミを撮る
⑮大丈夫だよと励ます

ミカコパターン

ミカコねらいの場合は、メグミをなるべく遠ざけることがポイント。あとはデートに付き合えば、ほとんどゲットしたも同然。デートの最後に⑬の選択肢が現れるが、ここではどちらを選択してもほぼOK。熱視線タイムさえしっかり押さえておけばよい。

デートでは、あまりにもトントン拍子に事が進む。

選択肢チャート例

①わかった、マネージャーになる
④「いい加減にしなさい！」と平手打ち
⑤時間切れを待つ
⑥楽屋で待つ
⑦立場があるので抱きしめない
⑨電話に出る
⑩うん、ヒマだけど
⑫別にかまわないよ
⑬それはできない
⑭イツキをずっと撮る
⑮大丈夫だよと励ます

アキトパターン

アキトパターンへ行く最大のポイントは、④の選択肢で「ふてくされて楽屋を飛び出す」を選ぶこと。屋台でアキトに会え、このとき人格マトリクスにアキトのゾーンが加わる。アキトねらいの場合は、とにかくメグミとミカコ2人と仲良くならないようにしよう。

アキトパターンへ進むためには、かならず④の場面で適切な選択肢を選ぶこと。

選択肢チャート例

①文句ある、そんなのイヤだ
②イヤです、やりません
③わかりました、やります
④ふてくされて楽屋を飛び出す
⑧おごるからと外へ連れ出す
⑨電話に出ない
⑭イツキをずっと撮る
⑮負けじと撮り直す

ディスク1に登場する選択肢

場所1：事務所

①マネージャーになる？
・文句ある、そんなのイヤだ　※
・わかった、マネージャーになる

場所2：牢屋

②メグミの強要
・イヤです、やりません
・わかりました、やります

③最後通告
・絶対にイヤです！
・わかりました、やります

場所3：楽屋

④沖縄へ行けという言葉に
・「いい加減にしなさい！」と平手打ち
・言われるままに沖縄へ
・ふてくされて楽屋を飛び出す

⑤メグミが出ていった直後
・後を追う
（時間切れの場合）

⑥しばらくして
・楽屋で待つ
・手当たり次第探し回る

場所4：事務所

⑦沖縄へ行った後
・メグミを抱きしめる　☆
・立場があるので抱きしめない

⑧沖縄へ行かなかったとき
・メグミを抱きしめる　—
・立場があるので抱きしめない
・おごるからと外へ連れ出す

場所5：自宅

⑨電話がかかってきた
・電話に出る　—
・電話に出ない　—

⑩ミカコの電話に出たとき
・うん、ヒマだけど　—
・ごめん、今日はちょっと……

⑪メグミの料理に
・おいしいよ　☆
・まずい　×
・…………

場所6：ミカコとデート

⑫バーチャルボックスに誘われて
・別にかまわないよ
・今日はもう遅いから帰ろう

⑬抱きしめてとせがまれて
・それはできない　☆
・きつく抱きしめる

場所7：水泳大会

⑭イツキの姿を見つけた
・イツキをずっと撮る
・仕事優先、メグミを撮る　※
・隣の人に聞く

場所8：楽屋

⑮ライバルの写真集を見て
・負けじと取り直す
・完敗を認める
・大丈夫だよと励ます　※

※選択肢チャート例は、そのパターンに登場する選択肢画面番号と選択すべき選択肢の内容を示しています。ただし、ゲームスタート時の人格マトリクスの状態や熱視線タイムの状況によっては、このとおり選択してもそれぞれのパターンに進めない場合があります。

ディスク2　ホームページチェック後に3つのパターンへ分岐

このシナリオも、ディスク2からの流れは、ディスク1までの状態によって変化が現れる。インターネットで情報チェック後は、親密度によってメグミ、ミカコ、アキトそれぞれのイベントに分岐する。とくにミカコに関しては、さらに彼女の内面に触れる深いイベントとなっている。アキトに関しては、なかなかアキトのラブラブゾーンに近づけないので難しい。

またこのあとは、アサミも恋愛対象として加わり、エンディングまで急展開していくのだ。

カラオケBOX・カラオケ

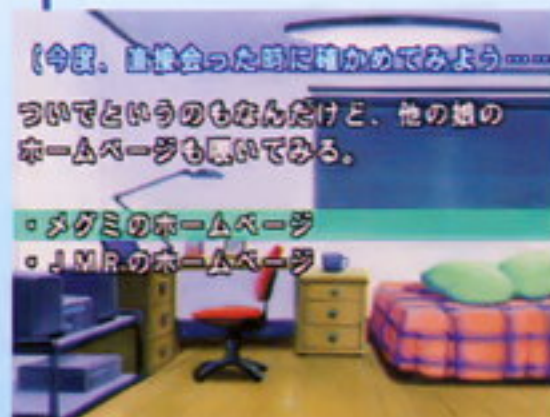
ディスク2は、メグミとJMR、そしてJMRのマネージャー池田らとカラオケを楽しむところから始まる。⑯の選択肢の上2つは、実際にカラオケが歌える。

セガカラにも入っていない「私らしく」が歌える！

メグミとJMRは共同で新曲を発表する構想がある。

⑯なにを歌う？	
・ポップス	―
・ラブソング	―
・演歌	―

自宅・インターネットアクセス

自宅でインターネットに接続し、アサミの情報をチェックする。その後⑰の選択肢が出るので、選択した人物との相性がよくなる。⑱は後でのお楽しみ？

これが次の分岐に影響する最後の選択肢。慎重にね。

⑰どのホームページを見る?	
・メグミのホームページ	※
・JMRのホームページ	※

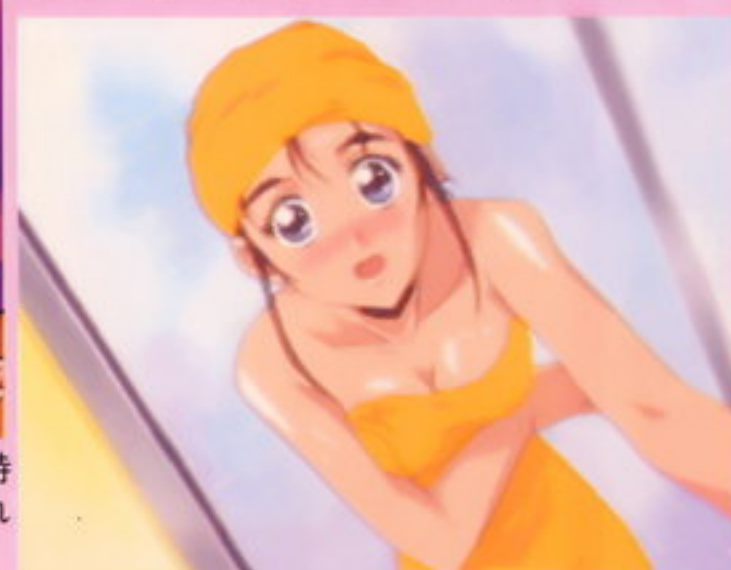
⑱リクエストの投票	
・アップテンポで歌って欲しい	―
・スローバラードで歌って欲しい	―

メグミパターン

今日は主人公の誕生日。といっても記憶は戻っていないので、ナデシコに出現した日が誕生日になっているのだ。⑲で「ドアノブに手をかける」を選ぶこと。

⑲メグミの部屋の前で	
・いないと判断して帰る	⬅
・ドアノブに手をかける	※

日頃からわがままいっぱいのメグミだけど、時折出る優しい表情がここでも見られます。これだから女はタチが悪い……あう。

こんなハプニングも！　サービスサービス!!

ミカコパターン

ミカコとかなり親密になっていることが発生条件。ミカコから突然電話がかかってくるので行ってみると、酒に酔っている。このあとベッドに寝かせたときに、親密度がかなりよければ㉑の選択肢が登場する。⑳では「ウソついてるね」が必須。その後㉑が現れるので「君のお母さんはそうは思ってないよ」を選ぶ。「…………」でも、そこそこいい反応がある。

フィーリングデータ画面のミカコの表情に注目。

メグミをベッドに寝かせて落ち着かせる。相性が完全でないと、ここで次の選択肢が出ないから注意。適切な選択をすれば、彼女の母親の話が聞ける。

部屋に入ると、ミカコはもうぐでんぐでんの状態。なにか悩みがあるのか？

ミカコの秘密とは？

ミカコの母親もアイドルだった。しかも母はミカコを生んだために死んだという……。

⑳ミカコの部屋で	
・ウソついてるね	※
・もう忘れよう	⬅

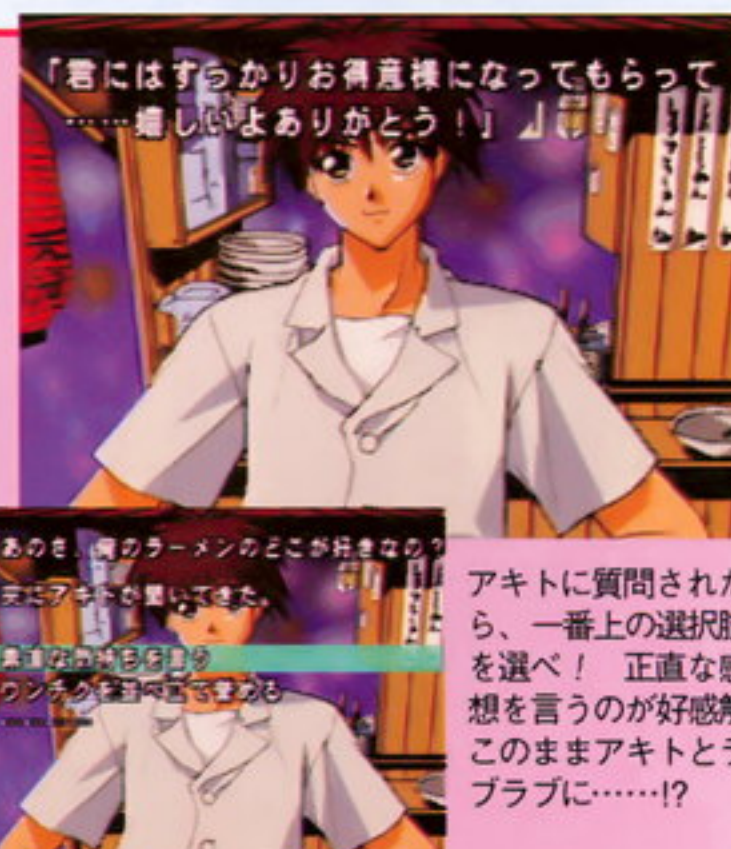
㉑ミカコの過去について	
・早く忘れよう	×
・君のお母さんはそうは思ってないよ	☆
・…………	※

アキトパターン

メグミとミカコのどちらからも電話がかかってこない場合は、1人でラーメンを食べに行こうということになる。このパターンに進むには、人格マトリクス画面にアキトのゾーンが表示されていなければならない。さらに、なるべくそのゾーンにポインターが近いか、メグミとミカコと仲が悪い状況にする。アキトパターンは優先度が低いようなので、かなり慎重なデータの調整が必要だ。

㉒アキトにたずねられて	
・素直な気持ちを言う	※
・ウンチクを並べ立てて誉める	⬅
・…………	⬅

アキトが1人で店番中

今日はルリとユリカが休みで、アキト1人で屋台を営業中。ラッキー!?

アキトに質問されたら、一番上の選択肢を選べ！　正直な感想を言うのが好感触。このままアキトとラブラブに……!?

この後物語は急展開！

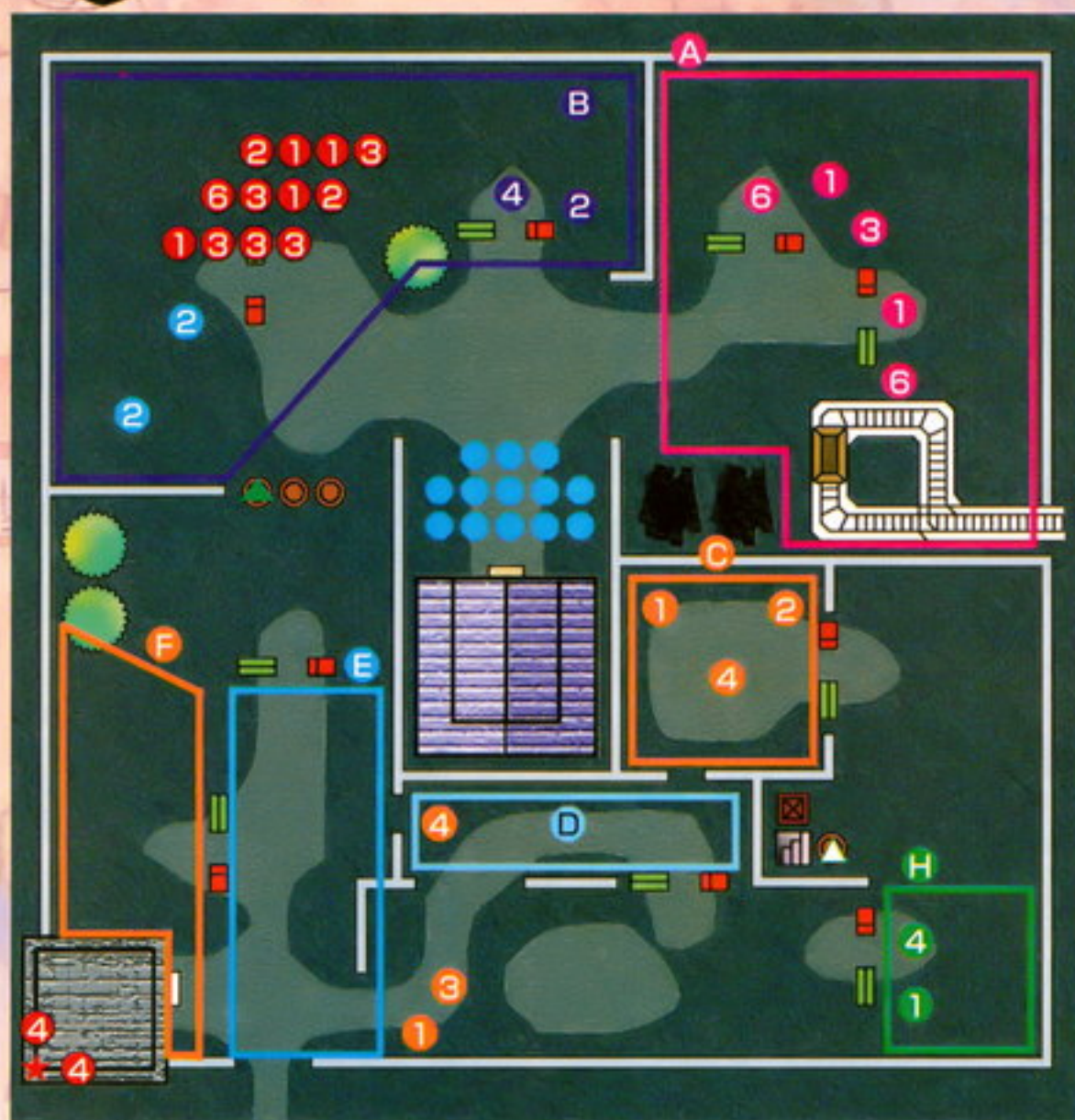
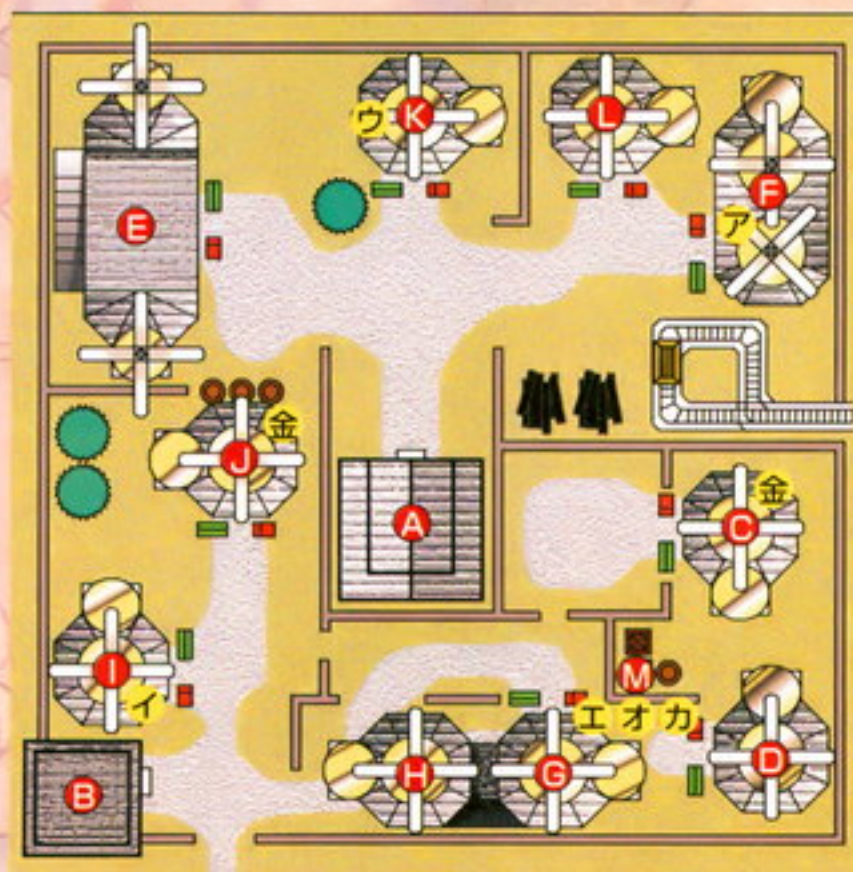
SHINING FORCE III シナリオ3 氷壁の邪神宮

●セガ●発売中（9月23日発売）●4,800円●シミュレーションRPG●1人プレイ専用●全年齢推奨

第5章「創造主の遺産」開幕！

真の超人類になるため、聖なる地アークヒルを目指すグラシア。だが、彼の地の場所を知るというマヤの村にたどり着いた一行の前に現れたのは……、急展開の第5章、スタート！

BATTLE 18 闇にうごめくもの

条件 モンスターボス・スカルフィッシュを倒せ

教会から出るとすぐに戦闘突入。買い物ができないので、教会より先に本陣に寄って準備を整えておこう。ブルードラゴンは仲間にしたいのでケクロプス、対飛行兵用に弓兵を用意。おすすめは魔獣相性の武器だ。敵の数が多いので囲まれないようユニットを隣接させて戦おう。なお、増援のブルードラゴン2体はラインⒶを踏んでから1ターン以内に、ラインⒷを踏むと出る増援はⒷを踏まなくても6ターン後、自動的に出現する。また、タルに関してだが、ケルベロスやヒドラが先に近づくと、タルは彼らに壊されてしまい、アイテムが手に入らないことがあるので、増援が出た後は先回りしよう。なお、ここで△のタルが壊れていないと、地下室の宝は取れない。

出現敵ユニット

★スカルフィッシュ
①ケルベロス×4
②サンドワーム×2
③ヒドラ×4
④ヘルサッキュバス×2

途中出現敵ユニット

①ケルベロス×2
②サンドワーム×4
③ヒドラ×2
④ヘルサッキュバス×4
⑤ヘルハウンド×3

仲間になる敵ユニット

⑥ブルードラゴン×(1+2)

Point地点・その他

Ⓐ～Ⓗ 敵増援出現
●ジュリアン軍
△壊すタル

△タル／ミスリルのかけら
鍛冶屋でアクセサリーに加工可能。道具屋で販売される物よりも安くて良い物が作れる。

▲タル／はやてのチキン
使うと、使用者の「素早さ」の基本値に＋2～4。珍品なので、よく考えてから使おう。

BATTLE18～20 初出現敵ユニットデータ

スカルフィッシュ

BOSS

HP98、MP0、攻70、防50、早17、運2、移5。所持品：金貨×750、いやしのしずく。特殊攻撃：会心の一撃。弱点相性：弓。確かに弓兵に弱いので、メイン攻撃は弓ユニットにあたらせるといいのだが、攻撃をよく避けてくる。攻撃力も高いので、直接攻撃できるユニットか回復ユニットも、近くに待機させておこう。バトル18でボスとして登場するモンスターだが、第2の試練では、一歩間違えると大量に出現する。彼らはおもに中央のグラシアを狙ってくるので、そうなるとまず神子は倒されてしまう。経験値稼ぎをするなら、敵の出現がある程度調整できる第1の試練にしておいて、パズル的要素もある第2の試練は、早めに済ませてしまいたい。

スカルウォリアー

BOSS

HP94、MP0、攻76、防54、早32、運3、移5。武器：グレートソード。所持品：金貨×960、いやしのしずく。特殊攻撃：パラライアタック（追加効果：麻痺）。弱点相性：槍、神聖。第1の試練のボス。ケルベロスの増援を出さないようにして（ケルベロスのデータ参照）、かつ初期配置の敵以外をなるべく出さないように気をつければ、意外と簡単にたどり着ける。だが、周囲にいるヘルサッキュバスの魔法攻撃には要注意。ボス自身も麻痺効果のあるパラライアタックを使ってくる。マヤの村で毒消し草を購入しておくか、他の敵を倒したあと、アンチドウテが使えるユニットを後方待機させ、すぐ味方の回復ができるようにしておくといいだろう。

古代の知識を守り続ける マヤの村

Ⓐ教会
Ⓑ本陣
Ⓒ道具屋（※）
/たんす:金貨×1200
Ⓓ武器屋（※）
Ⓔイシャハカットの家
Ⓕマシン工場
/タル：
㋐ミスリルのかけら
Ⓖ酒場（※）Ⓗ宿屋
Ⓘ若者のいる家
/タル：㋑妖精の粉
Ⓙ中年夫婦の家
/たんす:金貨×1100
Ⓚ2人の女性のいる家
/宝箱：㋒炭坑の地図
Ⓛ老夫婦の家
Ⓜ地下倉庫入り口
/宝箱：㋓オリハルコン
㋔アンクオブミトラ
㋕いやしの水

イシャハカットのイベントが終了すると、以後、自由に村を探索できるようになる。教会と本陣をのぞく建物はすべて宙に浮いているが、各建物は地上にあるサイドランプ型の赤い呼び鈴を調べれば降りてくるので大丈夫。ただし、2つ以上の建物を同時に地上に下ろしておくことはできない。なお、戦闘中に△のタルを壊しておけば、地下室の宝を取ることができる。（連れていくなら）ジュウベエやプリムラの装備を整えることと、炭坑遺跡の地図を取ることを忘れないように。

武器屋掘り出し物

ベノンブレード
攻撃力＋24、価格15000、剣相性。属性防御：闇が＋20。必殺技「猛毒の刃（追加効果：受けた相手に毎ターン、猛毒による大ダメージをあたえる）」

道具屋新商品

忍びの鉢がね
防御力＋3、価格4000。忍者・侍専用のアクセサリー。ぜひジュウベエに。

●味方になるユニット

プリムラ <フェアリー>

加入時Lv19、HP40/MP49、攻59、防41、早39、運6、移5。属性防御：炎・氷・雷・闇が各+25、風が+5、光が＋30。初期装備：チャームワンド。所持品：妖精の粉。魔法：ヒールLv4、アタックLv1、ゼビュロスLv1。必殺技：ソウルシュート、フェアリーソウル、ソウルブラスト（相手のHPを吸収／アンデッドモンスターでも吸収可能）。支援:属性防御、運。使用武器系統：ロッド・ワンド。攻撃力は低いが、魔法が豊富で属性防御も高く、十分戦力になる。マヤの長老イシャハカットの片腕だが、今回は、好奇心旺盛な彼女が出かけた間に事が起きたため、親友のアクーユが代役をこなした。その昔エンリッチにいたこともある彼女は、母性本能からか、幼かったジュリアンが、父を失いながらも立派に成長した姿を見て、喜んでいるようだ。

宝箱㋔「アンクオブミトラ」
攻撃力＋21、破魔相性のアンク。装備すると属性防御：光が＋20、闇が＋10。タナトスの召喚魔法が修得できる。ここに挙げたアイテム同様、タルを壊した先の地下室に隠された宝箱に入っている。

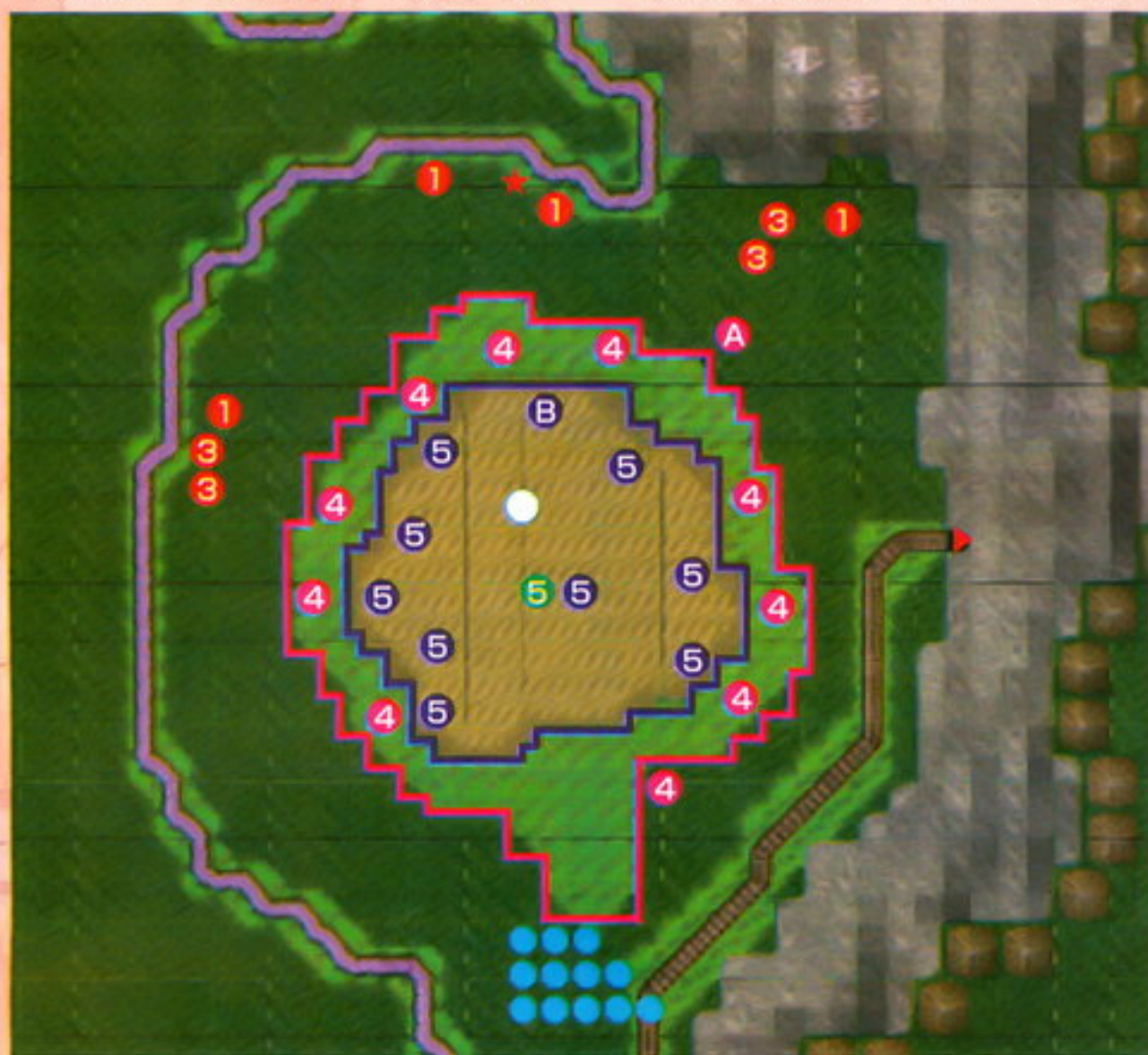
宝箱㋓「オリハルコン」
ミスリルより強力な武器に加工してもらえる。鍛冶屋のある所に着くまで大事にしまっておこう。

宝箱㋕「いやしの水」
使用者のHPを、完全に回復させることができる。

SFIII 雑学事典
マヤの村の「せが」な住人→オープニングで出てくるイシャハカットが、物語中に登場して驚いた人も多いだろう。だが、もう1つ妙なことに気づかなかったろうか？　実は、名前の欄に（※）のついている建物の主人は、開発サイドの関係者なのだ。とくに武器屋の奥には見慣れた機械もあって楽しい。通りすがりの村と思わず、一度じっくりマヤ観光をしてほしい。

BATTLE 19 第1の試練

条件 モンスターボスを倒せ

マヤの村の長老イシャハカットのおかげで目指すレモテストを目にした一行だが「邪神宮への侵入方法」という新たな問題が……。とりあえず、グラシアの儀式をすませるため、一行はアークヒルへ。

出現敵ユニット

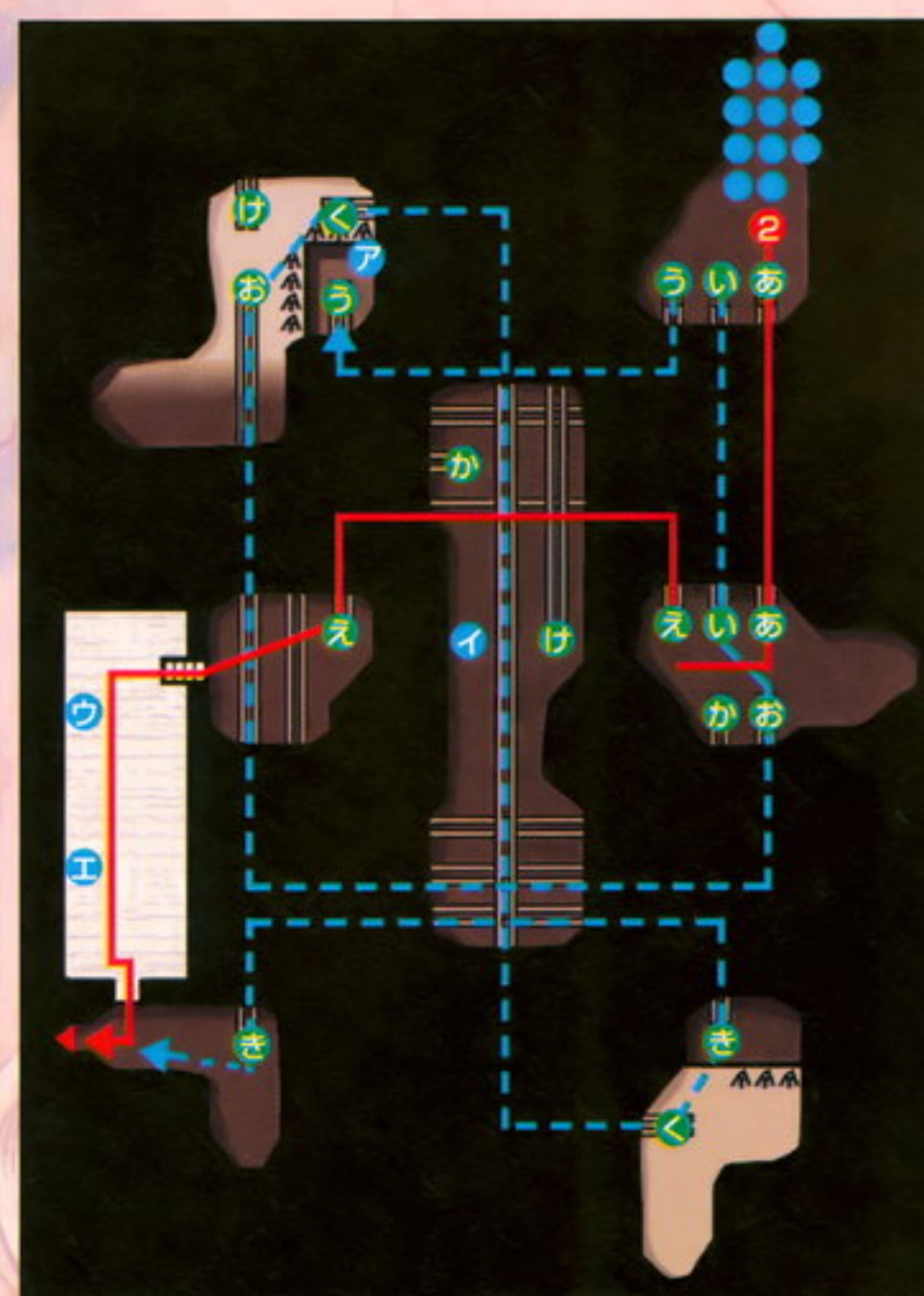
★スカルウォリアー
①キメラ×4
②シーフ
③ヘルサッキュバス×4

途中出現敵ユニット

④ケルベロス×10
⑤サンドワーム×10

Point地点・その他

Ⓐ Ⓑ増援出現範囲
●ジュリアン軍
◎グラシア立ち位置
→シーフ移動経路
▲炭坑入り口
あ～け トロッコ連絡口
⇢味方移動経路
▽シーフ出口

中央に立つグラシアに近づこうとすると敵の増援が発生。ここは、できるだけ少ない歩数でグラシアを外に歩かせよう。増援は、初回は時計回りに、各最大10匹まで現れ、以後は倒した数と同じだけ出現する。一番簡単な方法は、ケルベロスの増援が出ないようにし、(ケルベロスデータ参照)、グラシアを外に追い出す方法。グラシアを動かすのも、味方がボス近くまで来てからにしたほうが、ヘルサッキュバスらの集中攻撃を受けずにすむ。炭坑は、2人中に入れればOK。炭坑内はおもにトロッコ移動となり、トロッコには1ユニットずつしか乗れないためだ。炭坑攻略後はボスをたたいてしまおう。ヘルサッキュバスに要注意。

宝箱㋐いやしの水
宝箱㋑女神の涙
宝箱㋒韋駄天ピーマン

女神の涙は、味方1人のMPを約20回復してくれる。韋駄天ピーマンは、使用すると移動力の基本値が2上昇。ただし、移動力は9以上にはならない。

宝箱㋓ドラゴンロッド

攻撃力+18、防御力+7。属性防御：炎+40、魔獣・神聖相性。装備すると炎属性のヘルドラゴンを召喚できるようになる。相性を2つ備え、魔法の威力も強め。炎属性向上もありがたいため、手に入れたら味方にすぐ装備させたい。

BATTLE18~20 初出現敵ユニットデータ

ケルベロス

HP75、MP0、攻68、防48、早24、運4、移6。所持品：金貨×880、いやしのしずく。特殊攻撃：ファイアーブレス。特殊攻撃のファイアーブレスはダメージが高く、うかつに連続で食らったりすると、痛い目をみる。だが、アシッドブレスと違い、スロウの効果などを受けるわけではないのが救い。ブレスのことを念頭に入れておき、炎の属性防御が上がる武器を装備させるなどして、注意して戦おう。なお第1の試練のケルベロスは、1匹も増援が出ないうちに左最手前の出現ポイント上を味方ユニットで塞いでしまうと、以後はラインⒶを他の味方が踏んでも(最初の出現ポイント上から味方が動かない限り)ケルベロスはもう出てこない。

サンドワーム

HP75、MP0、攻67、防42、早17、運3、移4。所持品：金貨×670、特殊攻撃：スリープアタック(眠り)。食らうと眠らされる「スリープアタック」に注意。眠らされてしまった場合は、妖精の粉やアンチドウテLv2を使えば、治療することができる。第1の試練中央、マップ上では色違いで表示してあるサンドワームは、ラインに関係なく、味方ユニット(捕まえたドラゴンをのぞく)がケルベロスが動き出すより先に、全員ケルベロス出現ラインの内側に入った時のみ現れる。味方ユニットが後方スタート地点付近に1体でも残っていたり、仲間が全員移動するより先に敵ケルベロスが1体でも動いてしまっていると、もう出てこない。

シーフ

HP90、MP0、攻65、防47、早46、運3、移6。武器：ブロードソード。所持品：金貨×700、盗んだ宝。炭坑内のシーフはトロッコに乗って移動する。盗賊と戦う時の基本事項だが、このシーフ1体で2つの宝箱を開けてしまうので、ユニットのレベルが高めな時は、戦闘時、一度に倒さないよう注意したい。なお、宝はシーフの盗む2つか、女神の涙か、どちらか一方しか選べない。シーフは7ターンを過ぎると炭坑を抜け出してしまうから、どの宝を取るか考えたうえ、盗賊側を狙うなら素早い仲間に弱めの武器を持たせてトロッコに乗せ、女神の涙が欲しいならば、シーフが出ていく前にとってしまわないと、強制的に外に出されてしまう。

ブルードラゴン

HP120、MP0、攻68、防48、早20、運5、移6。所持品：金貨×1600。特殊攻撃：ブリザードブレス。弱点相性：弓、魔獣。氷系のブレスを持っているためか、氷系魔法に強い。1匹は仲間にしておこう。マヤ村では3匹ドラゴンが出現するが、ここまで仲間を順調に増やしていれば、捕まえるのは1体で十分。仲間にしたら、第1の試練で増援ケルベロスの「フタ」代わりに使いたい。試練が始まったら、彼をケルベロスの出現位置上に置き、増援の出現を防がせよう。なお、捕まえたドラゴンたちは第1の試練の増援ラインを踏んでも敵を出さずにすむ。ドラゴンが多ければ、彼らに砂漠を横切らせ、まっすぐ奥の敵に突っ込ませてもいい。

BATTLE 20 第2の試練

条件 土偶をグラシアの四方に接して並べろ

途中出現敵ユニット

①スカルフィッシュ×α
②キメラ×α

Point地点・その他

●ジュリアン軍
○グラシア
あ～え土偶
Ⓐ～Ⓓ最速ルート

壁画の攻撃

黄	スパーク Lv3
青	フリーズ Lv3
1 2	敵出現
緑	ヘルブラスト Lv3
赤	ブレイズ
白	オーラ Lv2

壁画の攻撃は、土偶が床のどのパネルを踏んだかで変わる。上のリストは、床のパネルの色と、対応する攻撃などを示したもの。

★土偶　移動歩数5

土偶は障害物がない限り、視線の方角(赤く光っている方向)に向かって、一度に5歩ずつ進んでいく。また、止まる時は右を向いている。土偶パズルを自力で解くつもりなら行動と向きは常によく確認しておこう。

このバトル20の目標は戦闘そのものにはなく、中央に立つグラシアの周囲に4つの土偶を集めることにある。この試練の床には秘密があり、それぞれのマスの何か特別なことが書いてある部分に土偶が止まると、これがスイッチとなり、壁画が行動を始めるのだ。また、敵の出現するマスに土偶が乗ると、そのライン上に敵の増援が出現する。土偶を集めるには、各ターンごとにマップ中Ⓐ～Ⓓの順に味方ユニットを配置し、他のメンバーは土偶の動きを邪魔しない位置で待機させておきたい。土偶は各ターンの最初に動き始める。土偶誘導の際の最短コースは、マップにあるとおりだ。このとき、土偶が時計回りに回っていくことも忘れないでおこう。なお、この戦闘が終了すると神子グラシアは光の神子に最上級転職を遂げる。また、続けてジュリアンも、イベントで最上級職の「光の使徒」に転職することになる。

SFIII 雑学事典　神子　光の神子

「やはりあった、さらなる転職！」→　今回のシナリオ3では、一行が「光の軍勢」になるための最上級転職が用意されている。神子グラシアが大神官によって転職し、真のイノベータとなった以降は、ベセムの杖の祝福によって、シナリオ3の他の仲間も転職していくことができるというが……？

HELLO!! CAPCOM Vol.63

今回のハロカプは、液晶携帯ゲーム「爆走戦記メタルウォーカー」の紹介と、「ストリートファイター」のアルバム紹介の２本立てでお届けだ！

キミの手と足で、最強のユニットを育てよう！

カプコンからついに歩計機能付き携帯液晶ゲームが登場、その名も「爆走戦記　メタルウォーカー」！プレイヤーが歩くのに連動してロボットがフィールドを駆けめぐる。そして邪魔する敵を倒しながらアイテムを回収してロボットを進化させよう。進化する形態は20種類以上もあるので、何度でも楽しめるぞ！

爆走戦記 メタルウォーカー™

- ●カプコン
- ●携帯ゲーム機
- ●ウォーキングアドベンチャー
- ●2,480円（税別）
- ●10月30日発売

アイテム発見！　レーダー装備

レーダーで進化アイテムの位置を確認。コンパスで方向を決めれば、あとはひたすら歩くだけだ。

通信で対戦も可能

２台を合体させれば対戦可能！　武器を選んだら、後はオートバトル。勝てばさらにパワーアップするぞ！

メインスクリーン

プレイヤーが歩くと、画面のメタルウォーカーも一緒に歩く。進化したメタルウォーカーはちゃんとこの画面に表示されるよ。

トレーニングモード搭載

進化アイテムを回収する他にも、弾よけゲームで規定数以上弾をよけると、メタルウォーカーの性能がアップするのだ。

STORY OF METAL WALKER

21世紀末。ラスティッドランドで発見された特殊金属「コア」。それを調査するために派遣された調査団は「進化する金属」という言葉を最後に連絡が途絶えてしまう。それから50年後、かつて調査団の「ブレイン」と呼ばれたホーク博士は、新型ダイナエンジン搭載の探査用マシン「メタルウォーカー」を開発。テストと「コア」の調査・回収を兼ねて再びラスティッドランドへ向かうが、レーダーに映ったのは「コア」ではなく、進化した「コアユニット」だった。

オリジナルグッズがもらえるグランプリ開催

ゲームオーバー時に表示されるコードナンバーを、ゲームに同封されているアンケートハガキに記入して送ろう。成績優秀者2,240名にメタルウォーカーを自分だけのデザインにできるチューンナップキットをプレゼント！　さらに各部門（「バトルマスター」「鋼鉄王」「破壊王」「爆走王」）の上位30名には成長させたロボットの極秘データがわかる認定証が発行されるんだ。

ストリートファイター アーティストアルバム

ゲームのみならず、アニメや映画にもなった「ストリートファイターⅡ」のテーマソングやCMソングが、１枚のCDになって登場。初回特典に劇場用アニメで使用された35mmフィルムが２枚付いていて、レア度もバッチリ。

10月21日発売

●CPCA-1015●2,520円（税込）
●全12トラック

次回、キャラコン最終結果発表！

さあ、次回のハロカプではついにキャラコンの最終結果を発表します。自分が投票したキャラクターは何位に入ったのか？　気になる人のために、細かい順位まで可能な限り載せようと思います。他にも、東京ゲームショウで開催された「ＺＥＲＯ３」スーパーバトルトーナメント決勝大会の模様や、ショウで販売されたグッズの紹介もするので、行けなかった人はお楽しみに。それからお知らせが１つ。キャラコンへの投票は終わったけど、「大プッシュの部屋」や「もじ文字しないで」への投稿は常時受け付け中なので忘れずにね。

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

カプコン開発ビル取材10/7の巻

ドリームキャスト発売まで秒読み開始！ カプコンもタイトルを２本の発表！ 今回は、船水氏・三並氏に、NAOMI・DCについてインタビュー！

船水紀孝・三並達也インタビュー

取締役兼開発本部副本部長 船水紀孝

開発本部第三制作部 部長 三並達也

「CP-SYSTEMⅡ、一緒にやりましょう」

──ではまず、先日のAMショーを軽く振り返っていただけますか？

船水　一般日はみな「超鋼戦記 キカイオー」と「ジョジョの奇妙な冒険」を目当てという感じでしたね。特に「ジョジョ」はメインを食いそうな人気でビックリ。隠れ「ジョジョ」ファンは多いですね。NAONIの「パワーストーン」も少しは認知していただけたかな……。

──今回ショー前に出展が伏せられていた「GIGA WING（仮）」ですが、これについて詳しくお聞かせください。

船水　現在は３ステージくらいまで開発は進んでいます。“引き付けて避ける”系ではなく、“避けまくる”系のSHTで、弾のスピードもそれほど速くないんですよ。

三並　僕は、例えば東亜さん系統の敵がメチャ硬いシビアなSHTって苦手なんで、避けまくるタイプにしてもらったんです。で、これならなんとかできるなと思っていたら、開発メンバーたちは「ちょろい」っていうんですよ（笑）。彼らは「究極タイガー」とか好きなメンツだから。

船水　だから難易度をどのレベルの人に合わせていいか、難しい。

──これはカプコンさんのCP-SYSTEMⅡを使ってタクミさんが開発したということですが、他にCP-SYSTEMⅡに参入表明しているメーカーはありますか？

船水　……うーん…。どこか作ってくれませんか？　大募集します！（笑）

三並　いい基板ですよ！　お安くしときますから作ってください！（笑）

船水　業務用の２Dで、いいゲームを作れるメーカーが減ってしまっているんですよ。みな３Dやコンシューマーを作るようになっちゃって。

──今回のショーで個人的に良かったと思うメーカーさんやゲームなどは？

船水　ナムコさんかな。

三並　僕はコナミさん。足を使う奴。ミニスカのお姉さんのデモンストレーションを、船水と後ろから見てたんですけど。

船水　“カワイイぞ～！”

三並　“制服もイイぞ～！”って感じ（笑）。

船水　「グラディウスⅥ」も良かったですね。で、ナムコさんはスゴイね。僕らでも楽しめるレベルのゲームが多かった。

三並　セガさんやNAOMIはどうですか？……って、インタビューしたりして（笑）。

船水　「STAR WARS」に期待。好きだから。NAOMIは、「ハウス・オブ・ザ・デッド２」がすごくキレイでしたね。

「DCが失敗したら、たこ焼き屋!?」

──「NAOMI」の話題が出たところで、ドリームキャスト（以下DC）の話題も絡めてうかがいますが、これらの連動性を生かした企画などはありますか？　ビジュアルメモリや通信も含めて。

船水　現時点ではまだNAOMIからDC、DCからNAOMIというレベルですね。ビジュアルメモリは、最初は普通の使い方をするんじゃないかな。通信は、まだ環境が整っていないから、なんともいえないんですけど、ムチャ使いたいですよ。

──例えばNAOMIボードの機能や廉価性を考えると、複数対戦の格闘などが考えられると思うのですが。

船水　ええ。もともとウチはNAOMIでそれをやりたいと思ってましたね。複数の筐体間でで通信対戦するゲーム。というか、それしか考えていなかった。ビジュアルメモリは、ショーのときにセガの１研の中川部長とも話したんですが、まだクリアするべき問題は少なくないけど、いけそうなメドはついたかなって感じ。家でキャラを育ててゲーセンで遊ぶ、ということは一番やりたいですよ。

三並　インターネットでデータをダウンロードするのはありですね。僕は車のパーツを落とす企画とか、考えていますね。

船水　NAOMIは、安くてポリゴンがたくさん使えて処理がなかなか速い基板で、いろいろできるだろうな、ということで。

──ではそのNAOMI参入第１弾の「パワーストーン」ですが、具体的なゲーム内容を教えていただけますか？

船水　ガードができない、ある一定以上離れると強制的に向き合うことはない、ただし物を投げる時は向き合うとか。……全然よくわかんねえっつうの（笑）。

──格闘ではなくアクションゲームと考えるべきですか？

船水　動きを見るとアクションですね。

──ナムコさんの「エアガイツ」のようなタイプではないのですか？

船水　根本的にちがいます。

三並　みんな同じこというんですよね(笑)。

船水　「エアガイツ」は基本的に格闘ゲームで、「パワーストーン」はフィールドの中で格闘するのではなく、そのフィールドに合わせたアクションを使って対戦するんです。今までも企画はあったんですけど、それを作れる技術やハードがなかった。今は「ジャスティス学園」のチームを総動員して、どんどん開発を進めていますよ。

──NAOMI版とDC版はまったく同じ？

船水　基本的には同じです。DC版にはオリジナル要素を入れたいんですけどね。今はその余裕が…あるかなぁ……。

──では「バイオハザード コード：ベロニカ」ですが、開発状況は？

三並　開発環境の整備の問題もあって、ようやく準備ができたって感じです。銃の発射シーンの演出はいいですね。

船水　まあね。でも今時当たり前でしょう。あれくらいは。

三並　寒い意見っすね（苦笑）。

船水　ユーザーはもっとスゴイ映像を見たいと思ってるだろうからね。まあ、動いてナンボですよ、フルポリゴンで描いているものだし。

──で、カプコンさんはまだまだサターンタイトルも何本かあるわけですが、いかがですか、こちらの調子は？

三並　厳しいですね。サターンは終わってるなぁという感じで。

船水　世間はDCに目がいってるけど、実際持っているゲーム機はサターンでしょう。セガ・ミューズさんは「いい方向にやります」といってらっしゃるけど、なかなか売り上げに反映しない。

──三並さんは今までサターンタイトルが多かったですが、今後はDCへ？

三並　増えます。でもそれはサターンが減ったからではなくて、DCをやりたいからやるんです。

船水　今後ウチのアーケードゲームの割合は減りますね。

三並　でも、出す予定のタイトル、特にNAOMIに関してはきっちりやりますよ。

船水　今後はよほど好評なもの以外はシリーズ物はやらないで、単発でビシッと出したい。昔とちがって、今はシリーズ物は“どうせ次があるから…”ってあまり良くない方向へ進んでいるから。逆にコンシューマーはシリーズ物が作りやすい、極端な話、そのキャラさえいればどのジャンルもOKとか。

──DC発売秒読み段階になりましたが。

三並　セガさんには頑張ってほしいですね、今回は特に。

船水　僕は、DCが失敗したら業界自体がなくなりかねない危険性を孕んでいると思うんです。セガさんが失敗したら、アーケード業界もなくなる。

三並　そして我々は無職に……（笑）。

船水　で、たこやき屋をやると（笑）。ヴァーチャルリアリティのたこ焼き屋ゲームでも作ろうか？

三並　筐体で作りたいですねぇ、僕は。

船水　誰がやるねん、そんなもん（笑）。

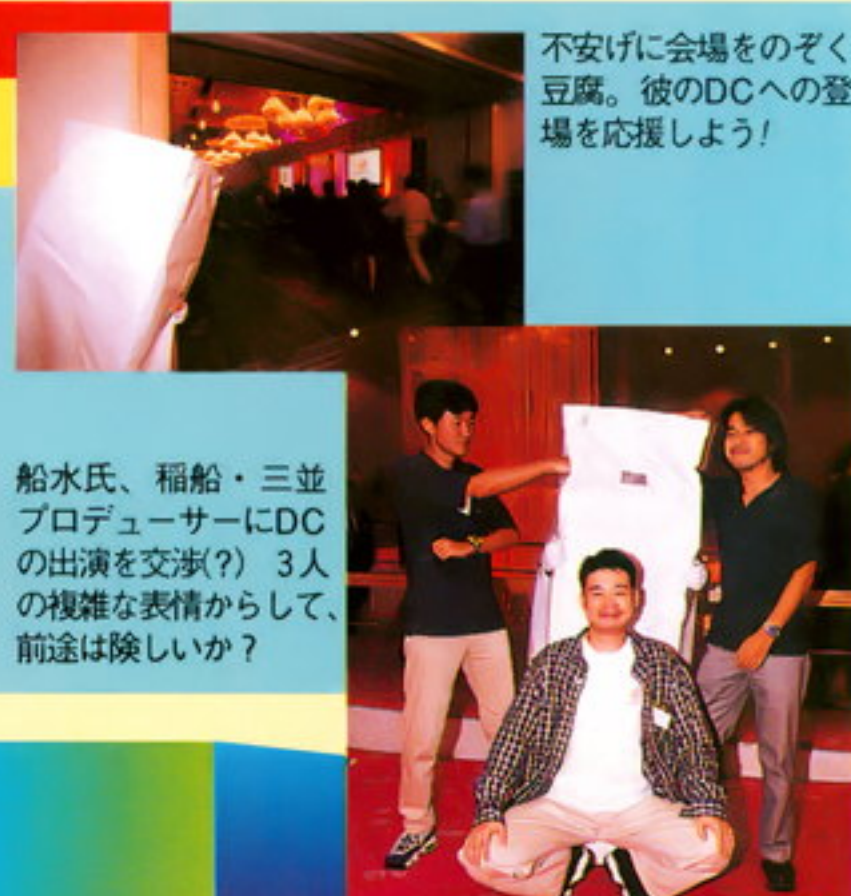
「DCが失敗したら、ゲーム業界全体が危ない」（船水）
「ドリームキャストをやりたいからやるんです」（三並）

2Dが得意でCP-SYSTEMⅡでゲームを作りたいメーカーさん求む

ニューチャレンジ・カンファレンス２
豆腐現る!!

セガのニューチャレンジ・カンファレンス２の会場になんと“豆腐”が出現。バイオ２の隠れキャラの彼(?)、DCでも出番はあるのか？

不安げに会場をのぞく豆腐。彼のDCへの登場を応援しよう！

外人記者に撮影を求められ御満悦。

船水氏、稲船・三並プロデューサーにDCの出演を交渉(?)　3人の複雑な表情からして、前途は険しいか？

鋼鉄巨神 キカイオー　夢幻合体 ツインザムV　STRATEGIC VARIABLE FIGHTER ラファーガ　特務機兵 ディクセン DIXEN

超鋼戦紀 キカイオー

●カプコン●稼働中
●3D対戦アクション
●業務用PS基板

アニメとゲームの融合という新しい感覚で楽しめるキカイオー。今回はちょっとした㊢情報をお届けしよう。

アイテムを活用しよう

最大5つまでストック可能なアイテムには、攻撃、回復、攻撃補助の3系統の効果がある。その中でも、回復系には、ダメージ回復、アーマー耐久値回復、スペシャルゲージ1本増加があり、攻撃補助には、攻撃力、防御力、移動力の増加とキャラ専用の特殊能力が使用可能(ヒーローモード)などがある。攻撃系はキャラ毎に効果が異なる(3色3種)ので表にまとめよう。

キャラ	色	アイテム	効果
キカイオー	赤	アックスブロー	パンチ系の技の攻撃力、アーマー破壊力がUP
	青	ジャイアントロック	超巨大岩を投げる。持ち上げ時にも攻撃判定有り
	黄	メガトンボム	超巨大ボムを投げつける
ワイズダック	赤	火炎放射砲	当たると相手は「燃えやられ」状態に
	青	パラシュートミサイル	ゆっくり降下する落下傘ミサイルを放つ
	黄	垂直落下式ミサイルランチャー	相手の頭上にミサイルを落下させる
パルシオン	赤	パルシオンナイフ	特定の技の攻撃力、アーマー破壊力がUP
	青	パルシオンブレード	当たると連続ヒットしながら相手を持ち上げる
	黄	パルシオンスピア	当たると相手の動きを一定時間止める
ディクセン	赤	ナックルショット	連続ヒットする
	青	ヘルファイヤー	当たると相手は「燃えやられ」状態に
	黄	スパークガン	当たると相手の動きを一定時間止める
ボロン	赤	ピヨピヨハンマー	当たると相手はピヨる。ガード崩し属性もある
	青	ぼーそーしんかんせん	相手を追尾する新幹線で攻撃
	黄	魔法のつぼ	魔法の壺から色々な物(弾)を出して攻撃
ラファーガ	赤	ソリッドシューター	鉄鋼弾で攻撃
	青	バスターレーザーキャノン	前方広範囲にレーザーを乱射
	黄	ソニックブラスター	当たると相手の動きを一定時間止める
ディアナ	赤	エンジェルアロー	一定距離で分離、ホーミングする
	青	エンジェルブレード	サーベルで突く(ボタン連打で攻撃時間延長)
	黄	エンジェルスター	少々相手をホーミングし、当れば連続HITに
ツインザム	赤	デルタフラッシュ	相手を行動不能にして引き寄せる
	青	ショックドライバー	相手を空中に吹き飛ばす衝撃波を放つ
	黄	ホイールカッター	当たると連続ヒットしながら相手を持ち上げる

グラップルアタックの秘密

お互いの攻撃が同時に接触するとレバガチャ合戦になるが、ボタンには右の表のようにジャンケンと同じような力関係が存在する(矢印の方向にボタンに強い)。同じボタンを押した場合は連打力のある方が勝利する。そして、連打した数が多いほど勝てば攻撃力が、負けても防御力がUPするのだ。

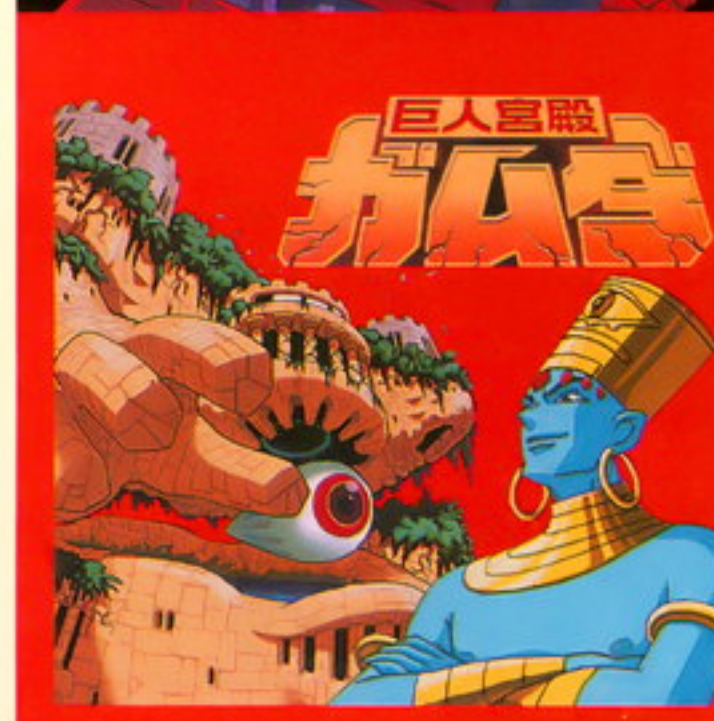
A → B → J or G → A

BOSS

下のイラストはCPU戦専用の敵キャラクターである。ロゴが用意されているってことはまさか……。

異次元生命体 ワイアール

魔霊将軍 轟雷

巨人宮殿 ガム宮

キカイオー情報ならカプコンホームページで!

http://www.capcom.co.jp

魅力的なキャラクターが数多く登場するキカイオーだが、その細かい設定はゲームをプレイしてもわかることは少ない。それでも知りたいという人は、カプコンのホームページに行ってみよう。新製品情報のコーナーでロボット別に、主人公やライバル、ロボットの各設定、必殺技コマンドなどが掲載されているのだ。他にもカプコンの最新情報が、たくさん掲載されているので見逃せないぞ。

戦え!パルシオン　重装甲陸戦兵器 ワイズダック　魔法の国のポリンちゃん　機鋼天使 ディアナ17

CONTENTS

PRESENTED by SEGA
AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/
VOL. 114

ドリームキャスト発表会、そしてゲームショウで一番目を引いたのは、やはりドリームキャスト版「バーチャファイター3 tb」のテキ。今回はあの特別ゲストに感想を聞いたぞ!!

AM2研タイムス

平成10年10月16日発行（金曜日）

元AM2研パブの黒川文雄氏（現デジキューブ宣伝部長）ドリームキャスト版「VF3tb」に驚く!!

セガが11月27日に発売を予定しているドリームキャスト。超高性能が謳われているこの最新の家庭用ゲーム機は、果たしてセガの業務用最高基板MODEL 3の作品をどれだけのクオリティで移植することができるのか？　全ゲームユーザーが注目しているその答えをAM 2研エクスプレスは、1人の人物に委ねてみた。かつてAM 2研パブリシティのチーフを務め、AM 2研の名を世に轟かせた、燃える男・黒川文雄。昨今、セガに対して数々の苦言を呈している彼は、DC版「VF3tb」を前にして、どんな感想を発するのかっ!?

ドリームキャスト版「バーチャファイター3 tb」を見るなり、目がマジモードの黒川氏。「スゴイよ……これは」「いやあ、もうスゴイとしか言いようがないね」と何度も「スゴイ」の単語を発する黒川氏。サタマガの記者を含め、誰もがここまで完璧にできているとは予想していなかったのだ。じっとモニターに見入って黙ったかと思うと、再び何度もスタートボタンを押し、黙々とプレイする黒川氏……。「実機でここまで動いているのを見ると、リアリティがあるよね」。ドリームキャストがどの家庭用ゲーム機をも凌駕した歴史的瞬間だ。

黒川氏ドリームキャストも絶賛!!

'96年9月にセガを退社して以来、約2年間にわたり、プレステ陣営のヒット作を数多く目にしてきた黒川氏。そんな氏は、セガの最先端アーケードゲームのサターン移植の難しさをイヤと言うほどよくわかっていた人物である。また一方で、セガの最先端アーケードゲームがいかに優れた技術を導入しているかも、熟知していた人物と言える。そんな氏だけに、今回の話があった時点では、少なからず“冷やかし”的な気持ちもあったように見て取れた。だが、ドリームキャスト版「VF3tb」を目にした瞬間、彼の目の色が一気に変わったのを本誌記者は見逃さなかった。「スゴイよ、これ……」。目がマジである。黙ったまま、モニターにクギヅケになる黒川氏。そしてその手は何度もスタートボタンを押していた。

パッドと本体を手に取って見る黒川氏。「こんなに小さいんだ…。もっとデカいと思ってたよ」。日頃、セガには辛口の黒川氏は、ドリームキャストも大絶賛。1人のバイヤーのように目がマジであった。

モニター上を動き回るキャラクターは、もはやアーケード版の「移植」というより、「本物そのもの」。80%の段階でここまで完璧でいいのか？というぐらい良くできていた!!

「起動デモもすごく洗練されてるよね……」と絶賛しきりの黒川氏。言葉より、その態度が、氏の本気を表していた。

SEGA公認!! AM1研 だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT.#1 OFFICIAL CORNER!

海の神秘さを十分に堪能できるこの作品。魚たちの動きは、まるでモーションキャプチャしたと思えるほどの(笑)リアルさだ。

The Ocean Hunter オーシャンハンター

The Seven Seas Adventure

The Seven Sea Adventure

このゲームって泡やゴミの動きが超リアルだから、水中を進んでいるカンジがよく出ているよね。

●セガ(AM1研)●好評稼働中●ガンシューティング
●MODEL3基板

STAGE 2 LUNA SEA ルーン海域

海底に沈む古代遺跡を巣にするサメの群れに立ち向かう。ボスのサメの大きさと動きは必見だ。

古代遺跡はサメたちの巣に

ムーやアトランティスのような、海底に沈んだ遺跡が舞台となるステージ。ここでの相手となるのは、またもやサメの群れ。序盤にウヨウヨとわくシュモクザメと、中盤以降の遺跡のサメたち。そして最後に現れる凄まじい大きさのサメ、リバイアサンである。単独ではそれほどではないものの、とにかく数が多いので、1匹ずつ確実に仕留めていくようにしたい。同じサメ退治に向かったダイバーたちも数多くいるので、彼らを誤射しないように注意しよう。

幻想的で美しい海底神殿。崩れたガレキの裏からサメたちが襲いかかってくる。

勇敢に立ち向かうダイバーだが、サメに襲われてしまう。救助してライフをゲットだ。

あのハンターの応援に行こう

ENEMY CHECK

このステージに現れる敵は3種類。シュモクザメ(ハンマーヘッドシャーク)、サメ、エイである。前半に現れるシュモクザメは見た目のおぞましさほど強くはない。順番に襲ってくるのでそれぞれを確実に仕留めよう。エイはちゃんとシッポで攻撃してくるぞ。

シュモクザメ

エイ

From AM R&D DEPT.#1 AM1研開発より

恐ろしいボスに注目

どう猛な人喰いザメが次々を襲いかかってきます。一瞬の気の緩みが命取りとなりますので、注意してください。見どころは、ボスのリバイアサン。その恐ろしい巨体には誰もが身震いするでしょう。

首が出た瞬間を狙え!

岩場に潜む中ボスのウツボ「Hydra」。それぞれが頭を出す瞬間を狙い撃とう。視点が目まぐるしく変わるので混乱しないように。

STAGE2 BOSS LEVIATHAN リバイアサン

弾をとにかく撃て!

とにかく凄まじい大きさのサメのボスだが、その巨大な体のどこを撃ってもダメージを与えることは可能だ。口を開けて向かってくる兆候が見えたら、そこをめがけて弾を撃ち込もう。一度リロードしてからフルオートでやると効率がいいぞ。

撃ち込むタイミングがずれるとパワーに押し切られてしまう。こうなる前にまず撃て!

向こう側に行くとその大きさがわかる。側近(?)のサメたちが襲ってくるぞ。

₲8.000

Leviathan

The Damage sums up to 11 ships, and 364 Peaple have Died!

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

「ダートデビルズ」スペシャルインタビュー！

SEGA AM R&D DEPT. #3

「ダートデビルズ」もそろそろ稼働開始！　というわけで、今回はディレクターである荷宮氏に開発のいきさつや苦労話などをうかがったぞ。プレイ前に必読！

ダイナミックだけどコミックではない

荷宮尚樹 AM3研「ダートデビルズ」ディレクター HISAKI NIMIYA INTERVIEW

知る人ぞ知る「コラムス」の生みの親。'88年に入社し、システム16で「E-SWAT」「コラムス」等を担当。今回の「ダートデビルズ」はレースゲーム1作目となる。実はアーケードゲームのほとんどのイングリッシュボイスを担当。

DIRT DEVILS™ ダートデビルズ

●セガ(AM３研)
●10月稼働予定
●レース
●最大４人対戦プレイ可能
●MODEL3基板

見た目に違うドライブゲームを作りたい

──まずダートトラックをテーマとしたいきさつはどのような？

荷宮　前からドライブゲームを作りたかったんですけど、最近のドライブゲームって見た目がどれも同じに見えるんですよね。それで、何か見た目に違ったものにしたかったんですが、ちょうどそのときアメリカの有名なオフロードレースの情報をウェブで見たんです。ピックアップトラックがバンバン飛んでる写真をそこで見て、それがとにかく印象的だったんですね。そこで、もう「これしかない」と(笑)。たしか'96年の夏頃だったと思うんですが、企画書を書きましてイロイロと模索していたんです。そこで運良くトヨタさんのご協力を得ることができて、実際に本場のオフロードレースを開発スタッフもいっしょに見に行くことができたんです。このときのビデオや写真が、この「ダートデビルズ」の中の砂漠のイメージを作るのに非常に役立ちましたね。

ただ実際のオフロードレースは、目的地に向けて荒野を昼夜かまわず疾走するものなのですが、そのままゲームにしてしまうと、どうしても対戦要素が薄くなってしまうので、今のようなサーキットスタイルのコースにしています。それでも、これまでのドライブゲームのコースとは異なった、荒野の中を走るイメージは出ていると思います。

──本物のレースをご覧になっていかがですか？

荷宮　もうお祭りですね。トヨタのワークスチームについてレースを見て回ったんですが、みんな真剣ではあるんですが、悲壮感や気負ったものがなくて、非常に楽しんでました。プライベーターの方も年に一度の行事だから来たみたいなノリでしたしね。

──実際にコースを走られたりも？

荷宮　コースの下見ということで、プロドライバーの運転するトラックに乗せてもらったんですが、大変な目に遭いましたよ(笑)。60マイル(約時速100km)くらいで走ってるんですが、実際のレースではその倍のスピードは出すとかで、イロイロと身をもって体験できたのは非常に貴重でしたね。その辺はゲームの中にも生きていると思いますよ。特に画面の揺れ方ですね。本物はこんなもんじゃないんですが、あれ以上やると、プレイしていて気分が悪くなってしまいますから。でも、僕は何事にも少しの毒がないといけないと思って作ってますので、その辺のバランスの取り方が自分なりに苦労した点ですね。

──企画当初のコンセプトというか構想はどのようなものだったんですか？

荷宮　キーワードはダイナミック、だけどコミックではない。飛んだり、跳ねたり、ぶつけたりというと、ともすると『チキチキマシン猛レース』みたいなドタバタした感のあるものになるかもしれませんが、それは避けたかったんですよ。本場のレースでは、後ろから来た速い車は、前の車を軽くつついて、道を譲らせるということもあるんですよ。強引に

帰ってきた!? のりまきトゥデイ!

「ダートデビルズ」でアメリカンスピリッツを堪能！

サタマガ購読者のみなさま、ご無沙汰しておりました。のりまきでございます。今回「ダートデビルズ」のパブリシティ担当としてすこしの間、リバースします。

さて、今回の「ダートデビルズ」ですがとても良いゲームです。僕は、アメリカ取材旅行にはおいてけぼりにされてしまいましたが、取材で得られた臨場感がとても良く反映されています。ぜひ、友達同士で対戦プレイしてアメリカンスピリッツを堪能していただければと思います。僕も毎日プレイして、アメリカの風を感じています。ただ心残りなのが、実際の風を感じたかったことだけです。

ではまた。スィーアゲンネェクスタイム。

これらは荷宮氏ら開発スタッフが実際にアメリカ取材に行った際に撮影したもの。①はトヨタワークスのT-100。ゲームに入っているのと同タイプのマシンだ。②荒野の真ん中に設置された移動ピット。このあたりはアメリカンダートレースならでは。そして③はスタート地点のエンセナダ。お祭り気分だ。④走行中のT-100。⑤砂漠のレースは何とヘリで追う！ ⑥前夜祭も開かれ、会場は熱狂の渦に包まれた。

ぜひ対戦でダートの楽しさを味わってください

ぶつけたりということはないんですが、そこはゲームですから、その部分を強調してやれば面白くなるんじゃないかと思います。

レースゲームの御法度をあえてゲームに盛り込む

──ラリーとはまた違った意味で、ダートならではの難しさがあったんじゃないですか？

荷宮　そうですね。絵的にも今までのレースゲームとは変えていこうというのがありまして、遠心力を表現してみたり、ジャンプ中の浮遊感を出そうと。ラリーではあんなに大きくジャンプしませんし、走っていて他の車と激しく接触することなんてないですからね。ですからジャンプもそうですけど、敵車と突然ぶつかったときの、身の引き締まるような感じですか、そういったところを特に気をつけて作りました。

──それだけ動きが激しいとゲームとしてまとめるのが、かなり難しいと思うんですが、その辺はいかがですか？

荷宮　でも今回はそこを一番のウリにしたかったので妥協はしてません。絵の部分もそうなんですが、遊びの部分もこれまでの路線とは違うものを狙って入れてます。例えばこれまでのレースゲームではコースを外れることとか、お互い接触することは御法度でしたよね。その辺でもう一歩進めて、垣根を越えてみたいと思いまして、前にいる車を押しのけながら前に出ていくというぶつけ合いの部分のやり取りを強調したんです。あとコースでいうと、今までのレースゲームのように、これがコースだとハッキリとは明示しないけど、でもコースだとわかるように作らなければならない部分ですね。それぞれ少しずつ自由度を持たせてあって、すべてのコースにショートカットできる部分があるんですが、それをあからさまに見せるのではなく、プレイヤーがゲームを何度かプレイしているうちに気づくような見せ方にして、そういったプレイができるものを考えてきました。

──ではマシンとコースについてそれぞれ簡単に解説をお願いします。

荷宮　まず出てくる５台のマシンというのは、デザートレースに出てくる代表的な５台なんです。デザートバギーとバハバグはプライベーターが使う、こういったレースでしか見られない特徴的なスタイルの車ですね。レーストラックは、このピックアップトラックがアメリカの国民車なんですね。それがもちろんレースで使われていますから、これぞアメリカのレースという部分をハッキリと表しています。それともう１つのアメリカンなテイストとしてあるのが、ハムビーのようなミリタリージープ系です。５台目のユーロプロトというのはこのゲームオリジナルの車です。４台アメリカンテイストばかり入れてますので、別のテイストの車を入れてみようと。それでヨーロッパからアメリカのレースに参戦してきたら、という想定で作ってみました。で、この車は4WD＋4WSで非常にハイテクなものになっていて一番クセを強くしていますので、ちょっととまどうかもしれませんね。

──初心者向きの車はありますか？

荷宮　それぞれ対戦格闘のキャラクターのような位置づけにしているので、あえて初心者向きというのはないですね。で も強いて言えば、デザートバギーとバハバグが最初は扱いやすいと思いますよ。

次にコースですが、まず初級、中級、上級と徐々にステップアップしている感じを出したかったんです。初級のキャニオンは草レース、それから中級のスタジアムはプロとして賞金を目指す、最後に上級で究極のレース完走を目指す、というイメージですね。ですからコースレイアウトも徐々に複雑になっていきますし、仕掛けも中級、上級になっていくにつれて手の込んだものになっていきます。

初級のキャニオンは、名前の通りグランドキャニオンのような大渓谷の中にレースコースを作ったものですから、自然の地形を生かしています。ただし、そのままではどこがコースなのかわかりにくくなりますから、ある程度道しるべを置いてあります。このコースでもショーットカットできるところがあるんですが、そこを使うと１～２秒はタイムが速くなりますよ。

中級はスタジアムの中のコースという形ですが、これはアメリカでは非常に人気のあるスタイルなんです。このコースの特徴は、８の字の立体交差部分のジャンプ台がバスだったりと、障害物が人工物という点ですね。このジャンプ台では進入時に競り合っていると、失速して落っこちてしまうこともあるんですが、その時はその時で面白い演出がありますので、落ちてみてください（笑）。

上級コースは本当にいじわるに作りました（笑）。ヘアピンといい、タイトコーナーといい、後半の逆バンクといい、かなり難しくなっています。やはり徐々にステップアップしていけるようにと作りましたから、中級でもの足りなくなってきたらあなたも上級にチャレンジしてほしいですね。

他のレースゲームとは違う“ならでは”の要素

──スコアのシステムも変わってますが。

荷宮　一番わかりやすいのはタイムですよね。ですからこのゲームも第１にタイムのスコアがあります。ですけど、ぶつけ合いという要素も盛り込んでますので、その辺で何かご褒美をあげたいなというのがあったんです。そういった部分でボーナスを得られるようにしました。インディカーやNASCARでもあるようなインセンティブですね。このゲームでは周回ごとの順位に応じた賞金が入るようになっていて、それにぶつけた回数でもお金が入るようになっているんです。ですから、上の順位をキープして走るのもいいですし、ぶつけ合って稼ぐということも可能ですね。どうしても、タイムでトップを取れる人というのは限られてきますから、タイムではトップは取れないけど、賞金でならトップを狙えるという遊び方もできますよ。

──初心者救済策の１つでもあるわけですね。

荷宮　そうですね。ランキングに名前を入れたいなというのは誰もあると思うんです。そういった状況がこれまでのレースゲームはタイムでしかできなかったので、何かほかに物差しはないかと思って、考えたのがこのショーマンシップによる賞金制なんです。ですから、レースは完走できないけど、賞金はランキングに入るということもありますよ。リタイアしたからといってすぐに席を立たずに、どれくらい賞金を稼いだかまで見てほしいですね。

──そういう意味では、基本がATというのもビギナーにはうれしいですね。

荷宮　あえてミッションセレクト画面というのを設けてないんですが、それはなぜかというと、飛んだり、跳ねたり、ぶつかったりという要素がこれまでのレースゲームにはなかったものですから、プレイヤーは一度にたくさんのことはできないだろうと思ったんです。まっすぐ走っているだけでも、地面の凸凹や敵車との接触に気をつけなくてはいけませんからね。ですから、普通に始めるときは、走りに専念できるようにデフォルトはすべてATになります。MTを選びたい人は、カーセレクト時にシフトレバーを入れてください。そうすればちゃんとMT車も選べますよ。

──最後に読者に向けてＰＲを。

荷宮　ここ最近のレースゲームを敬遠していた人達とか、ドタバタとストレスを発散させたい人とか、暴れたい、そういった人達はぜひプレイしてみてください。今までのレースゲームとは少し違ってますので、新鮮な気持ちでプレイできますから。あと、タイムアタックに燃えるのもいいですが、やっぱりこのゲームはみんなで対戦でプレイしてください。かなりアツいバトルが楽しめると思います。

──ありがとうございました。

（1998/9/24　セガにて収録）

INTERVIEW

次回よりリニューアル予定！　乞うご期待!!

今週の 箱崎の母的占い

10/16(金)〜10/22(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「海辺でリーチ！」から高尾百合さん。10月22日生まれのてんびん座。周囲からはやし立てられ、調子がなかなか出せません。週後半からようやく調子が上昇し始め、そのまま来週も続きます。でもあまり調子に乗ると思わぬ落し穴にはまりますよ。何事もほどほどということを忘れずに。金運が特に良好ですね。

金運	臨時収入あり。
健康運	暗闇でのケガに注意！
仕事・勉強運	まん中が抜けています。
愛情運	とにかく楽しい!!

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：豪華に見えても、中がスカスカだったり……。時間がなかったら自分の目でしっかり確かめることが大切です。妙に親切な人は疑ってね。

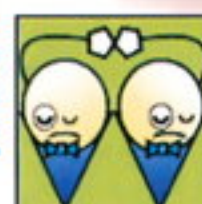
女の子：あなたには理解し難い人と接することがあるようです。でもこれは、新しい分野が開けるチャンスでもあるのです。もっと心を開いて！

近い将来約束していた何か、そして楽しみにしていたモノが遠ざかってしまう気配あり。それはあなたのせいでも誰のせいでもありませんよ。でも、すぐに新しい目標が見つかります。
幸運の鍵は紺、ギャロップ、つなぎを太くすること。朝目が覚めても夢を覚えていたら……、それは正夢になるかも。メモしておいたらどう?

おうし座 4/21→5/21

男の子：いろいろな意味で豊かになる予感が……。幸せはそういうものだと実感できます。たくさんあるものをみんなに分け与えればさらに吉！

女の子：1人がやたらと淋しく感じられるようです。彼氏がいる人は相手と時間が合わずつい違う人と……なんてことに。見つからないようにね。

何かを失って、ようやく平和を取り戻せるようです。長い間ともにいたものを失うことはかなり辛いかもしれませんが、それよりも得なければならない大事なものがあるのでは？
幸運の鍵は白に近いピンク、消しゴム、低い空を飛ぶもの。踏みしめている地面が高い場所であればあるほど運気は上昇してくるでしょう。

ふたご座 5/22→6/21

男の子：誤解は早いうちに解くように努力しましょう。さもないとやってもいないことで痛いめに遭いますよ。くれぐれも会話は慎重にね。

女の子：もう少していねいに物事に当たりましょう。多少時間がかかっても我慢してください。自分が満足いく仕事をすれば、必ず運気はUP！

辛いことも楽しいことも一緒になって襲ってきます。これはものすごい勢いですが、耐えてください。まずは緊張しすぎないこと。持てる知識をフル回転すればきっと大丈夫ですよ。
幸運の鍵は赤、優しい言葉、上を見つめること。身体に溜っている毒素をとにかく吐き出してしまいましょう。きっと心も楽になりますよ。

かに座 6/22→7/22

男の子：周囲に言われるがままやってみたものの自分の力ではどうしようもないということがわかってきたのでは？ 無駄に時間を使わないで！

女の子：あなたには強運を捕まえておくだけの力がまだ残っているようです。掴み取ったチャンスを逃さないように、がんばってみてください。

手を伸ばせばきっと助けてくれる人がいるはずです。ただし握る手を間違えると、そのまま突き落とされてしまう可能性があるかも。どんな時でも冷静な判断を心がけましょう。
幸運の鍵は黄色、豆腐、回転するもの。蜘蛛の糸はいつでもあなたの目の前に降りています。焦らず安心して行動を取りましょう。冷静にね。

しし座 7/23→8/22

男の子：見事に敵を討ち負かし、完全なる勝利を手にすることができます。契約や企画は順調に進み、財産を増やすことにもつながります。

女の子：自分がしたいことをしっかりアピールすることが何より大切。周囲もあなたに力を貸してあげたいのに、どうしていいか困っています。

自分が思い付かないような細かなことでつつかれ、少しずつ調子が狂い始めます。感情を露骨にすると相手に力を与えてしまうので受け流す、もしくは相手にしないほうがいいかも。
幸運の鍵は緑系、ほのかな光、ざっくりと織ってあるもの。対岸の火、これを見てあなたは何を思いますか。それはあなたの本心です。

おとめ座 8/23→9/23

男の子：何かと苦労の絶えない1週間となりそうです。でも、これといって大きな怪我やアクシデントがあるわけではないのでご安心ください。

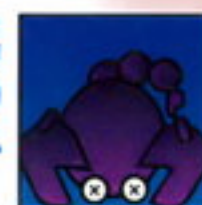
女の子：長年思い続けてきたことが形になり、あなたの目の前に現れることでしょう。ちょっとやそっとの妨害に負けてはいられませんから。

隠しておいたモノが突如バレてしまう、なんてことが……。人間関係の場合、しばらくゴタゴタが続いてしまうでしょう。あなたの旗色が悪くなり始めると、裏切り者が現れるので注意！
幸運の鍵は嫌いな色、温かみを小分けにしておくこと。何か1つがなくなったとしても大丈夫なように、スペアを用意しておきましょう。

てんびん座 9/24→10/23

男の子：昔を振り返ることで、あなたに一番足りなかったものが何なのか、わかるはずです。これを素直に認めればかなり進歩するのでは？

女の子：肝心なところはちっとも進みませんが、今週あったことを覚えておくと少しは役に立つかもしれません。息抜きと言ったところですね。

好きなことに十分な時間を多く取ることで、調子を取り戻すことができるでしょう。おしゃべりは相手に力を吸い取られてしまいそうなので、可能なら個人でできるものがいいでしょう。
幸運の鍵は苔色、カラオケ、少しずつ力を入れること。迷っていたとしても今無理やりに答えを出さなくても自然に解決してくれます。

さそり座 10/24→11/22

男の子：自分自身に自信が持てなくなった時、あなたはあらゆるものに負けてしまうでしょう。他人に絶対負けないものを作ってください。

女の子：自分の体調を管理できることが大切ですよ。どんなに忙しくても身体が動かなければどうしようもありません。休む時はしっかり休む！

今あなたは分岐点のよう。それぞれが自分の進むべき方向を決めなくてはなりません。運勢は少し下降気味。商談がある人は相手の話に乗せられ、不利な条件でサインしてしまうかも。
幸運の鍵はターコイズ、切る、光を反射するもの。意地悪をする人にはさりげなく仕返しをしちゃいましょう。あくまでもさりげなくね。

いて座 11/23→12/21

男の子：正直に言えば前途多難。苦労するとわかっていて船出するのなら止めはしませんが、後で泣き言を言っても誰も助けてはくれませんよ。

女の子：あなたの心の中の黒い部分が顔を覗かせます。相手が嫌がるとわかっていてもついやってみたくなります。仕返しされても知りませんよ。

周囲からあまりいい評価を受けていないようですが、本人達の間では深く激しく燃えているみたい。もしこの恋が友達から祝福を受けるようになれば、とても長続きするでしょう。
幸運の鍵は若葉色、屋内、衛生的であること。体調不良を起こしやすい時期のようです。暴飲暴食には極力注意し、健康に気をつけて！

やぎ座 12/22→1/20

男の子：物事が終ってしまってほっとするような、淋しいような……。でも次はもうそこまで来ているのです。今のうちに準備を整えておいて。

女の子：万事滞りなく最後までいけそうです。心配していたことも、助けがやってくるのでそれほど心配しなくても、比較的うまく進みそう。

全体的に好調と言える週でしょう。ただし、今までの蓄積が勝敗を決めるもの、学力とか技のようなものは調子が今1つ。レベルアップは小刻みにしたほうがよかったみたいですね。
幸運の鍵は水色、電波、ドアを開けた時の第一印象を大切にすること。ギャンブルは直感よりもデータで勝負。綿密な蓄積データを大事に！

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：これまで考えつかなかったような画期的なアイデアがあなたや周囲の人を救ってくれます。ダメだと思わず、何にでも挑戦しましょう。

女の子：はっきりした答えがなかなか出せません。自分でもイライラしますが、今の気持ちをちゃんと伝えてくれるいい言葉が見つからないのです。

揺れるシーソー。1つはあなたがまん中に立つということ。しかし、それはかなり神経を遣います。もう1つの方法は降りてしまうこと。でも親友を見捨てられるならばの話ですが……。
幸運の鍵は透明な赤、眼鏡、助走距離を取ること。突然降ってくるチャンスを逃さないでください。そうすれば、事態は必ず好転します。

うお座 2/19→3/20

男の子：最後まで注意を払うようにしましょう。手元を離れる、手に入れる瞬間を狙っているトンビもいます。隙を見せたほうが負けですよ。

女の子：どっちにしろ、いいことはないですね。今週は大人しくしていて、来週以降に行動を……。共同出資はあなたが損をする可能性大かな!?

順調に話が進んでくれます。でも、最後のツメで資金が底をついてしまいます。今から節約すれば少しは足しになるのですが、根本的な解決にはならないようです。どうしましょう……。
幸運の鍵はオレンジ、包帯、遠吠えが聞こえたら何かするということ。とりあえず、肉体労働をすれば大金を得ることができます。

イラストの見方／■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）

勉強、食欲、スポーツ、ゲームの秋

裏技の極 初段 サターンソフト2本
裏技の極 一級 サターンソフト1本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

はみ出し情報

最近ネットで得た裏技情報をそのまま送ってくるヤツが多くて困るぜ。ちゃんと自分で確認してくれよな。俺様の目は節穴じゃないんでそこんとこ夜露死苦。このコーナーでは最新ソフトの裏技を大募集中だ。また懐かしの名作ソフトの裏技リクエストも募集中。

初段 バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」（ビング）
隠しコマンドモード

熊本県／長谷川とも

オッス！ 今週も使える裏技をドンドン紹介していくぜ。まずは、3部からなる大作シミュレーションゲームのこのソフトから、まさに裏技の極と呼ぶべき隠しコマンド情報だ。これらを使うためには、まず2通りのうちどちらかのコマンドを入力しておこう。お楽しみはそれからだ。中には「そんなのアリ?」的な裏技もあるので普通に1回クリアしてから試すほうがいいぞ。

実はこの裏技は第1部の「覚醒編」でも有効だった。ということはこれから発売予定の「完結編」でも有効……にしてくれ！

やり方は2通り

ポイント 1
起動時に「VING」のロゴが表示されるまでL＋R＋STARTを押し続ける

ポイント 2
シミュレーション中、システムメニューの"環境設定"にカーソルを合わせ、L+R+STRATを押しながらAかCを押す

セガロゴからこのロゴまでボタンは押しっぱなしだぞ。早く入力しすぎるとデータ管理画面になってしまう。

2番目は、戦闘中にBボタンを押すと出るこの画面でコマンド入力。成功すると"ピンポンパンポン"と音がする。

すべてのイベントが見られる

通常は、一度ゲームをクリアしないと見られないオプション内のイベント画像が、最初から見られるコマンド。ただしエンディングのイベントはDISC 2でしか見られない。

ポイント
タイトル画面で、STARTを押しながらオプションのイベント再生メニューを開く

CDを交換せずにゲームをプレイできる

普通にプレイすると途中でDISC 2に入れ替える必要があるが、交換せずにそのままプレイし続けることができる。ただしこの場合はエンディングのスタッフロールが流れない。

ポイント
DISC交換を要求された時にスタートボタンを押す

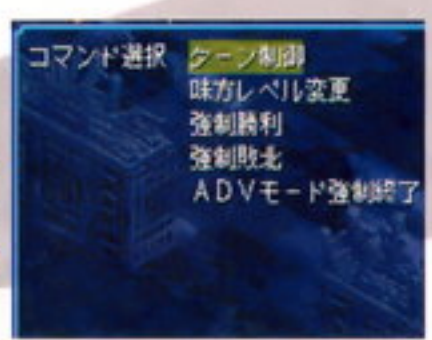
ユニットの再行動&バーニングゲージMAX

シミュレーション中に味方のユニットを再行動でき、バーニングゲージもMAXになるコマンドだ。1ターンの間に何回でもできるぞ。

右は、たった1人で、しかも1ターン目のうちに敵のボスだけ倒しちまうぜ！の図。もう滅茶苦茶だな。

ポイント
STARTを押しながらユニットを選択する

その他の隠し機能

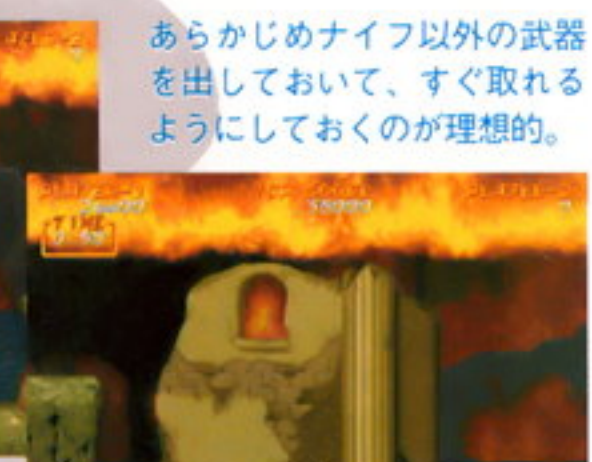
極めつけはこれ。なんと全員のレベルを自由に変えられたり、さらにはアドベンチャーパートや戦闘パートを強制クリアできるのだ。

これらの機能がある。レベルは一度しか変更できない。敵のレベルも変えられるので味方と間違えるなよ。

ポイント
シミュレーション中及びアドベンチャー中にSTARTを押しながらZを押す

三級 カプコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～（カプコン）
二刀流！

東京都／三崎滋

このソフトの「大魔界村」で、2種類の武器を同時に使えるという裏技だ。ポイントの条件を満たすと、本体があとから取った武器を使い、分身はナイフを投げる。注意すべきは、魔法の効果が切れると使える武器はあとから取ったナイフ以外の武器になってしまうこと。もう1回やるためにはまたナイフを取らなければいけないってわけだ。

あらかじめナイフ以外の武器を出しておいて、すぐ取れるようにしておくのが理想的。

激辛なこのゲームだが、近距離用と遠距離用の武器を両方使えれば少しは楽になるだろ？

ポイント
ナイフと黄金の鎧を装備する。その状態で魔法を使い、分身したままナイフ以外の武器を取る

三級 スレイヤーズろいやる2（角川書店・ESP）
スリッパツッコミで体力回復！

秋田県／吉田隆一

ナーガのHPが0になった時に、リナが特殊コマンドのスリッパでナーガにツッコミを入れると、ナーガの体力が満タンの状態で復活する裏技だ。原作のあの場面が目に浮かぶような裏技だな。思わず笑っちまったぜ。

スリッパツッコミで復活。わかるヤツはわかるよな。この裏技を使えば、ナーガを囮にするという戦法が有効になるだろう。

ポイント
戦闘中、ナーガのHPが0になった時に、リナの特殊攻撃であるスリッパでナーガを攻撃する

裏技大募集中

「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。また、過去の裏技のリクエストも募集しています。

宛て先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGASATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

10月16日～10月22日 発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー ●REI ●とど

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー ●まさ ●酒井裕晶 ●サマライ旗野 ●いしばん ●菅

ゲストライターズ

サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー ●うまのすけ ●MAN次郎

MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER

10月22日発売

●カプコン
●5,800円（全年齢推奨）
●ATC（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）
●4メガRAM必須
（4メガRAM　同梱版／7,800円）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 8.0

史上最大の戦いがここに！
アメコミヒーロー達と「ストII」キャラの夢の共演。パワーアップしたシステムで登場！

もちろん、サターンオリジナル要素も追加。

Vol.31　154Pへ

そのまんまです

さすが拡張RAMカートリッジ4MB、一度読んでしまえば、あとはほとんど読み込みなし。アーケードで遊んでる感覚でプレイできる。VSモードで攻撃力を低くすれば難しいエリアリレイヴの練習もできるたり、業務用と違って個人の好みでタイムや攻撃力の設定ができるぶん、基板を買うよりはいいんじゃないかな。でも、このシリーズはやりこみがかなり必要だから、もっと手軽に練習できるトレーニングモードがあってもよかった気が。サバイバルモードだけじゃ物足りない印象。でもこんだけ高い移植度なんだから、文句いっちゃバチが当たるね。（REI）

9

オリジナル要素はいいんだけど

移植はほぼ完璧。さすがに拡張RAMカートリッジ4MBを使っているだけあって、処理落ちがなく、プレイ中の違和感もなかった。そして、サターンオリジナルの要素も多数あり、ただの移植になっていないところもいい。特に、サバイバルモードにはちょっとした戦略性があり面白い。が、前作に比べ、このシリーズのウリであるエリアルレイヴに少し制限が付いたことにより、連続技のバリエーションが減ってしまい、爽快感が減ってしまった。ムチャクチャな連続技が存在するアバウトさが面白かったのに。あともう少し早い時期に出してほしかった。（うまのすけ）

7

深く考えずに暴れましょう

カプコンの格ゲーの移植に関しては、もはや口出し無用なんすかね。拡張RAMカートリッジ4MBとカプコンの技術が組んだ最強のタッグで、今回も忠実な移植が再現されています。ただ、若干だがキャラのアニメーションにぎこちなさを感じる。それに伴って当たり判定でもおかしな点が見受けられるのだが、技と技がぶつかり合うという良い意味で大雑把なゲームの性質上、支障とは感じない。目が回るようなスピード感と、技が決まったときの爽快感はバッチリ味わえるので、完成度は高いといえるでしょう。憲磨呂もイイ感じ。（まさ）

8

ストライカーズ1945II

10月22日発売

●彩京
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（縦スクロールシューティング）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（同時）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 8.33

新たな戦場と、新たな敵と
第二次世界大戦時の機体が活躍する本格シューティング。アーケードから完全移植。

オープニングムービーも追加されている。

Vol.28　122Pへ

サルでも大丈夫！

とにかく、もんのすごい爽快感が味わえます！　彩京ならではのMONKEY～VERY HARDまで7段階の難易度を選べるので、かなり幅広い層が楽しめるのでは。MONKEYレベルは本気で易しいですよ。ゲームオーバー時にはアドバイスもしてくれるし、もちろんコンティニューは無限。操作もシンプルだし、日頃SHTでストレス溜めてる人は、これで思い切り鬱憤晴らしできます。また、登場する機体を、本物のデータとゲーム内での性能の両面から解説してくれるのも、通っぽくて○。オープニングやナレーションが、渋くてカッコいいです。（とど）

8

シューター御用達ソフト

久しぶりに本物のシューティングを見た、という感じ。撃って避けるという基本にモロ忠実な作りは、往年のシューターであれば心を震わさずにはいられんでしょう。ハデさはないが、ランダムステージや豊富な自機のおかげで何度でも楽しめる作りもさすが。新システムのため撃ちレベルも、緊張感を誘いなかなか良い。一部処理落ちがあるとか、1つの面が短いとか、ボスが変形すると元の機体の個性が欠けるといった些細な点が気になるくらい。サターンオリジナルステージといった十αがあったら良かったな。（酒井）

8

「難しい」と投げていた人もぜひ

敵機に食い込みながらダメージを与える飛びクナイや敵弾を消せるプラズマ弾等、機体ごとに明確な特徴づけがされているので、それぞれの武装を生かした戦法を編み出すのが楽しいシューティング。難易度は相当高いが、ゲームレベルを少し変えれば、敵弾のバラ撒きぐあいから弾速まで変化するため、あまりの難しさに手が出せないでいた初・中級者にぜひ薦めたい。特筆すべきは業務用の縦画面と家庭用の横画面とでは、同じレベルでも弾の避けやすさが全然違うように調整が施されていること。そうした細かなゲームバランスへの配慮も◎。（菅）

9

コレ・ノ・ミ レビュアーのコノミ

このレビューを書いている人はどんな人？　そんな疑問を持った人は、ここをチェック！　レビュアーのコノミがわかるぞ。

酒井裕晶
N64版の「スターソルジャー」で全国1位になり、現在至福の時を過ごしてます。でもサターン雑誌じゃ自慢にもなりゃしない……!?

菅
「スト1945」シリーズの、なんでも「ロボ」に変形する頭の悪さ（誉め言葉）も好みです。空母も戦車もみんなロボ！　カッコイイ!!

いしばん
仕事の量は多くないけど、プライベートとの噛み合いが悪くて疲労困憊気味。そして誓った「死ぬまで生きてやる」と。ドリキャスではアクションゲームがやりたいな。

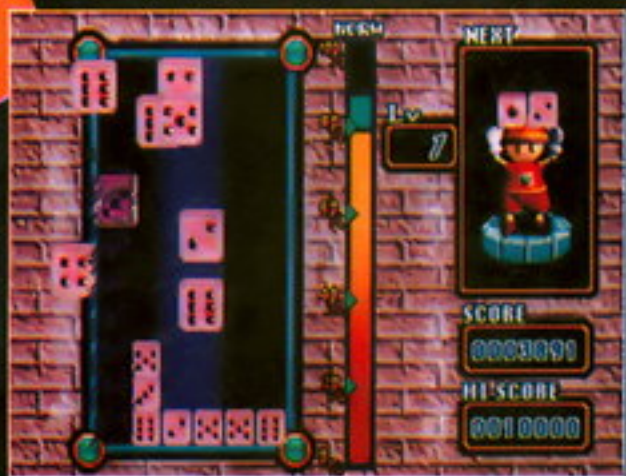
MAN次郎
ドリームキャストと同時発売で、「VF3tb」が売り出されることを知り、小生感涙！ ついに家でプレイできるときがきたぜ♪

とど
反射神経のいらないものなら何でもＯＫ。でも実はSLGがちょっと好き。なのに下手。くそー。ACTは下手で嫌い。あうー。

うまのすけ
先日、ついにISDNを導入。よーし、ばりばりNETをやるぞ。まずはホームページでも作っちゃおうかな？

▼発売予定ソフト

ROX－ロックスー

10月22日発売

●アルトロン
●5,800円(全年齢推奨)
●PUZ(パズル)
●1～2人用(対戦)

使用サンプルの完成度 100%
難易度 難
平均点 6.33

数字と色をよ～く見て
サイコロをモチーフにした新しいタイプの落ちモノパズル。知力と反射神経をフル活動！

VSモードでは、おじゃまブロックが登場する。

Vol.31 164Pへ

女性ユーザーズ
右脳と左脳がフル回転

単純な色数合わせではない新ルールだったので、最初はワケがわからなくて困ったけど、しばらくやると要領がつかめてくる。しかし、長い時間をかけて論理的に攻略法を編み出さないといけないことに気づき、断念。結局ルールは至ってシンプルながら、とんでもなく奥が深い。だからロジックが苦手な直感型人間にはツラそうだし、遊び手を選んでしまうかも。でもツボにきちゃった人にとっては、永久に遊べる名作になる可能性アリ。今回は1人プレイしかやってないけど、お互いの邪魔がし合える対戦のほうが気軽に遊べるかも。（とど）

7

担当ライターズ
初めてテトリスやった感じかも

とにかく難しい。いや、正確には「ややこしい」のほうが合っているかな？　そのため「ぷよぷよ」に代表される、いわゆる落ちゲーの感覚でプレイしてしまうと、連鎖を狙うどころかブロックを思うように消せない。しかし頭をフル回転させて、ブロックが消える場所を作る作業は楽しいし、「6来い、6。来たっ！」って瞬間はうれしい。連鎖を組んだときにハデな演出があるわけじゃなくイマイチ達成感も少ないけど、落ちゲーがかなり好きな人ならこのミニマムな作業は、結構中毒性高いかもしれない。（サマライ）

7

ゲストライターズ
ルールが複雑すぎる

落ちモノパズルのいいところって、単純なルールで盛り上がれるってトコだと思うワケですよ。そこんとこ、このゲームは複雑すぎる。「同色を並べてボンッ消える」、それ以上の要素が盛り込まれても思考に時間がかかって爽快感が得られないんです。淡々とレベルが上がっていくだけの1人プレイは面白みはないが、対戦プレイは結構燃える。やっぱりこういうものは対戦あってナンボでしょ？　画面上部にブロックが積まれていくと、ブロックを落としたときの定着が早くなるような気が……これにはかなりイラつく。（いしばん）

5

ミズバク大冒険アドベンチャー

10月22日発売

●ビング
●3,800円(全年齢推奨)
●ACT(アクション)
●バックアップあり
●1～2人用(交互)

使用サンプルの完成度 100%
難易度 易
平均点 6.0

楽園「ウッディレイク」を救うのだ！
簡単操作で楽しめる、ほのぼのアクションが登場。水玉を敵にぶつけて体当たりしよう。

ストーリー分岐により、ステージの変化もある。

Vol.28 130Pへ

女性ユーザーズ
じっくり遊ぼう

アーケードからの移植らしいけど、これはプレイしたことなかったです。「バブルボブル」に似た感じがすると思ったらタイトー作品なのね。単純なアクションゲームなんだけど、意外に歯応えがあって十分楽しめました。主人公のヒポポがカワイイんだけど、ちょっと足が遅いのが気になるといえば気になるけど。爽快感を求めるというよりは、じっくりとトラップや敵キャラの動きを研究しながら遊びたいね。後半になるとかなり厳しいトラップが多いので、この機能がないとツライというのが本音かも。（REI）

5

担当ライターズ
ほのぼので楽しい水遊び

まさか、この時期にこのタイトルを移植とは……。かわいいキャラクターに簡単操作で、古さは否めないけどとっつきやすいゲームだ。攻撃用の水玉が破裂したあとに流れる水でも敵を倒せたり、物を動かしたりできるのは楽しいフィーチャーでナイス。ステージ間の難易度にバラツキがあるけど、隠し扉でボス前までワープができたりするから、それさえ見つけられれば、アクションが苦手でも楽しめるだろう。隠し扉を探したり、ボスの攻略パターンを探したりと、これってアクションゲームの王道かも？（いしばん）

7

ゲストライターズ
すごく懐かしい

少し古い作品なので、いまさらという気はした。しかし、グラフィックから、敵の行動パターンまで、当時の作品を忠実に移植してある。もちろん、ボスキャラが弱く(ラスボスは強かった)、ザコキャラの攻めかたが理不尽でウザイというのも(良い意味で)健在。本作が初めてという人にとっては、この作品がクリアパターンの重要性を知るお手本となるハズ。小生的には、20代中盤以降のプレイヤーに懐かしがりながらプレイしてもらいたいところ。あと、コンティニュー回数が無限というのもうれしい。（MAN次郎）

6

新着ソフト&周辺機器チェーック!!

せがた三四郎　真剣遊戯

10月29日発売

●セガ
●4,800円(全年齢推奨)
●ETC(バラエティ)
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 難
平均点 ――

せがたの十番勝負！
せがた三四郎主演の、あのCMをベースにしたミニゲーム集が登場。

せがた三四郎、最後の勇姿がここに!?

Vol.30 116Pへ

これまでに「せがた」が出演してきたテレビCFをモチーフとした、10種のゲームがプレイできるミニゲーム集。ゲームをクリアすることで、モチーフとなったCFを見ることが可能になるが、惜しくもゲームとならなかったCFの映像やNGカットなど、秘蔵のムービーもソフト内に隠されている。すべて見ることができるかは、君の腕次第ということだ。なお、ゲームは「キー操作とボタン1つのみ」といった単純なものが多い反面、クリアに要する条件が高めのゲームもかなりある。「真剣遊戯」の名が示す通り、生半可な気持ちでは到底クリアはできぬものと知れ！（菅）

今週は「せがた三四郎」の先取りチェックに加え、10月に発売されるサタコレタイトル4本を紹介。秋の夜長は、やっぱり「セガサターン、シロ」!?

今月のサタコレ（10月分）

スティープ・スロープ・スライダーズ
●10月22日発売●ビクター／パックインソフト●2,800円(全年齢推奨)●SPT●1人用
スピード感が魅力的な、スノーボードゲーム。バランスの取れた7つのコースは、ゲレンデを滑走する爽快さとトリックを出す達成感の両方を楽しめる。

CULDCEPT
●10月22日発売●セガ／大宮ソフト●2,800円(全年齢推奨)●TAB●1～4人用(対戦)
カードを使った魔法合戦が熱い、ボードゲーム。トレーディング的な要素が濃く、中にはレアカードも存在する。最大4人の対戦プレイも可能。カード集めの旅に出よう！

マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～
●10月22日発売●データイースト●2,800円(全年齢推奨)●PUZ●1～2人用(対戦)
人気落ちモノパズル「マジドロⅢ」は、あらゆる意味でパワーアップ。全部で4つのモード、大勢の個性豊かなキャラクター達……。もちろん、オリジナル要素も満載。

ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
●10月22日発売●ヒューマン●2,800円(全年齢推奨)●SLG●1人用
コンビニ経営シミュレーションゲームが、舞台を日本全国に移して再登場。ロゴマークを変更するといったオリジナル要素もあり。コンビニで全国制覇を目指せ!?

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

INFORMATION

サタマガ史上、最大の作戦、「総力最速特集ドリームキャストの1週間」いかがでしたか。ドリームキャスト関連のビッグニュースが続く中、また1つビッグなお知らせ。11月6日発売号でサタマガは、ドリームキャストマガジンに誌名変更新創刊!! DC発売に先駆けて、さらにパワーアップする最速最強の週刊専門誌をよろしく!

STAFF

編集長 近藤 裕/**副編集長** 西村 亨 石坂英作/**デスク** 福田知恵子/**編集** 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子/**編集協力** ヘッドルーム(河野直之 高橋祐介 野本由起 斎藤阿都武) ターニングポインツ(稲元徹也 渡辺智子) 山猫有限会社(浅川直樹 島田泰成) マーマーズグループ(伴 勝 山本浩司) オーパーツ/**アシスタント** 吉岡要也 上野俊一 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明 金原有紀/**ライター** 佐々木功一 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森聖一郎 柴山道久 篠田 聡 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 岩片 翼 酒井裕晶 山口和則 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 猪又哲也 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 出口裕子 箕浦光祥 大友順 岡野英行 荒木由紀枝 川口はじめ 小林 仁 平澤寿康 大藤祐規子/**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ヴァック・クリエイティヴ 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ くまくま団/**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章/**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男/**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画/**校正** フィールドアップ/**広告営業** 辻順一 青木香織/**広告進行** 坂田和香子/**販売営業** 平山明徳/**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン11月6日号は

10月23日発売です

本誌の内容に関するお問合せは

03・5642・8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

※バックナンバーのお問合わせは弊社営業 ☎03-5642-8101までお願いします

10月9日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)
石川県/篠原悟、福島県/網島裕也、東京都/岩木陽一、広島県/福浦哲史、大分県/永井健司、京都府/新浦啓介、北海道/千葉果歩、長崎県/佐野雄幸、鹿児島県/市村孝志、岩手県/小久保雄二、鳥取県/金村勉、福岡県/武田学、島根県/遠藤敬己、山梨県/相馬篤、埼玉県/吉村薫、群馬県/木下雄三、愛媛県/横森均、愛知県/石坂隆介、神奈川県/内海洋也、大阪府/村上遙

②「せがた三四郎」マスコットストラップ(10名)
埼玉県/浅野俊樹、佐賀県/永田大祐、東京都/藤原龍司、徳島県/本堂恒明、東京都/北村光太郎、広島県/手島忠宣、千葉県/東条敏也、大分県/平井登志男、愛知県/村山裕子、静岡県/石谷慶太郎

③「パズルボブル」ソフト(3名)
埼玉県/高橋美絵、東京都/江原明日香、大阪府/渋谷勉晶

④「ペンペントライアイスロン」Tシャツ(各2名)
青:北海道/橋本祐基、長野県/萩原真
赤:青森県/戸塚浩伸、宮城県/亀田葉子

⑤「あつめてゴジラ怪獣大集合」ポケットガイド(5名)
愛知県/渡邉啓介、福岡県/三上容子、石川県/越靖浩、東京都/八木健夫、岡山県/鷹取敏弘

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは10月30日(当日消印有効)発表は発送をもって代えさせていただきます。※賞品によっては発送に時間がかかるものもございます。(TEL 03-5642-8185)

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 セガサターン対応ソフト ●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年10月30日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「スチームハーツ」ソフト ●2名 発売中/提供:戯画

お色気たっぷりのシューティングゲーム。でもゲームはシビアなので気合いを入れないとクリアは難しいかも?

3 ルアー型キーホルダー ●8名 非売品/提供:セガ

ルアー型といいますか、ルアーのついたキーホルダー。釣り好きのひとは身の回りの小物も釣りグッズでかためてみるとか。

4「フレンズ～青春の輝き～」キーチェンフィギュア ●1名

提供:NECインターチャネル

人気のキャラが可愛いマスコットに。せっかくなので6人まとめてプレゼント。

5「Pia♥キャロットへようこそ!! 2」ソフト ●3名 発売中/提供:NECインターチャネル

大人気ソフトの第2弾が登場。お目当てのヒロインはだれかな? 本誌の攻略も参考にしてね。

6「ダートデビルズ」Tシャツ ●5名 提供:セガ

ダイナミックなテイストのレースゲームはもう体験したか!? ロゴ入りTシャツをプレゼント。

湯川専務を男にしてください。

Dreamcast

予約開始!

10月20日より

誰も見たことのない、
夢のエンターテイメントマシンを
いち早く手に入れよう!!

Dreamcast

Dreamcast

POWER

OPEN

今、ドリームキャストを
予約すると、
湯川専務のストラップがもらえる!!

※ストラップの数には限りがございます。品切れの場合にはご了承ください。特製湯川専務ストラップは、商品購入時にお渡し致します。

株式会社セガ・エンタープライゼス
専務 湯川 英一

29,800円(税別)

ドリームキャスト、いよいよ11月27日発売。

Printed in Japan

T1123405100423

雑誌23405-10/30

セガサターンマガジン 1998●10月30日号●Vol.31

ナムコ、DCに参入!/DC本体価格、同時発売タイトル発表!

1998年10月30日発行(毎週金曜日発行)第14巻31号通巻232号 発行人・岡崎 真 編集人・稲葉俊夫 発行・ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03・5642・8101 編集03・5642・8125

特別定価420円 本体400円

SOFT BANK